ゲーム批評

平成17年1月1日発行
第12巻第1号通巻95号

ゲーム批評
2005年
1月号
定価 780YEN
Vol.60



年末発売ラッシュ、その前に……

2004年GJ（グッジョブ）ゲームアワード

オリジナルタイトルが盛りだくさん！

PCゲームをやらないか？

ソフト批評
- 九龍妖魔學園紀
- ステラデウス
- どろろ
- 我が竜を見よ
- アドバンスガーディアンヒーローズ
- まわるメイドインワリオ
- アカイイト
- エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー
- スター・ウォーズ バトルフロント
- ラクガキ王国2　魔王城の戦い
- デッド オア アライブ アルティメット
- ティム・バートン ナイトメアー ビフォア クリスマス ブギーの逆襲
- サクラ大戦V EPISODE0～荒野のサムライ娘～

ゲーム批評 2005 1 Vol.60
2004年GJ（グッジョブ）ゲームアワード／PCゲームをやらないか？
MICRO MAGAZINE

WEB定期購読はじめました！

従来からの郵送によるシステムに加え、インターネット経由でPDFファイルをダウンロードする**WEB定期購読制度**がスタートしました。この機会にぜひご利用ください！

『ゲーム批評』PDF版

隔月刊・奇数月末日配信
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円（税込）×6回
4,680円

WEB定期購読はココがすごい！

通常版より早く手軽に

店頭に並ぶより早くゲーム批評が読める！　しかも購入申し込みはすべてネット上のみでオーケー。手間のかかる郵送手続きなどは一切不要です。

バックナンバーがタダで読める

申し込み者限定特典としまして、バックナンバーの配信サービスも同時展開！　現在Vol.51～59までのファイルをそろえております。Vol.59以降についても、今後続々と追加予定！

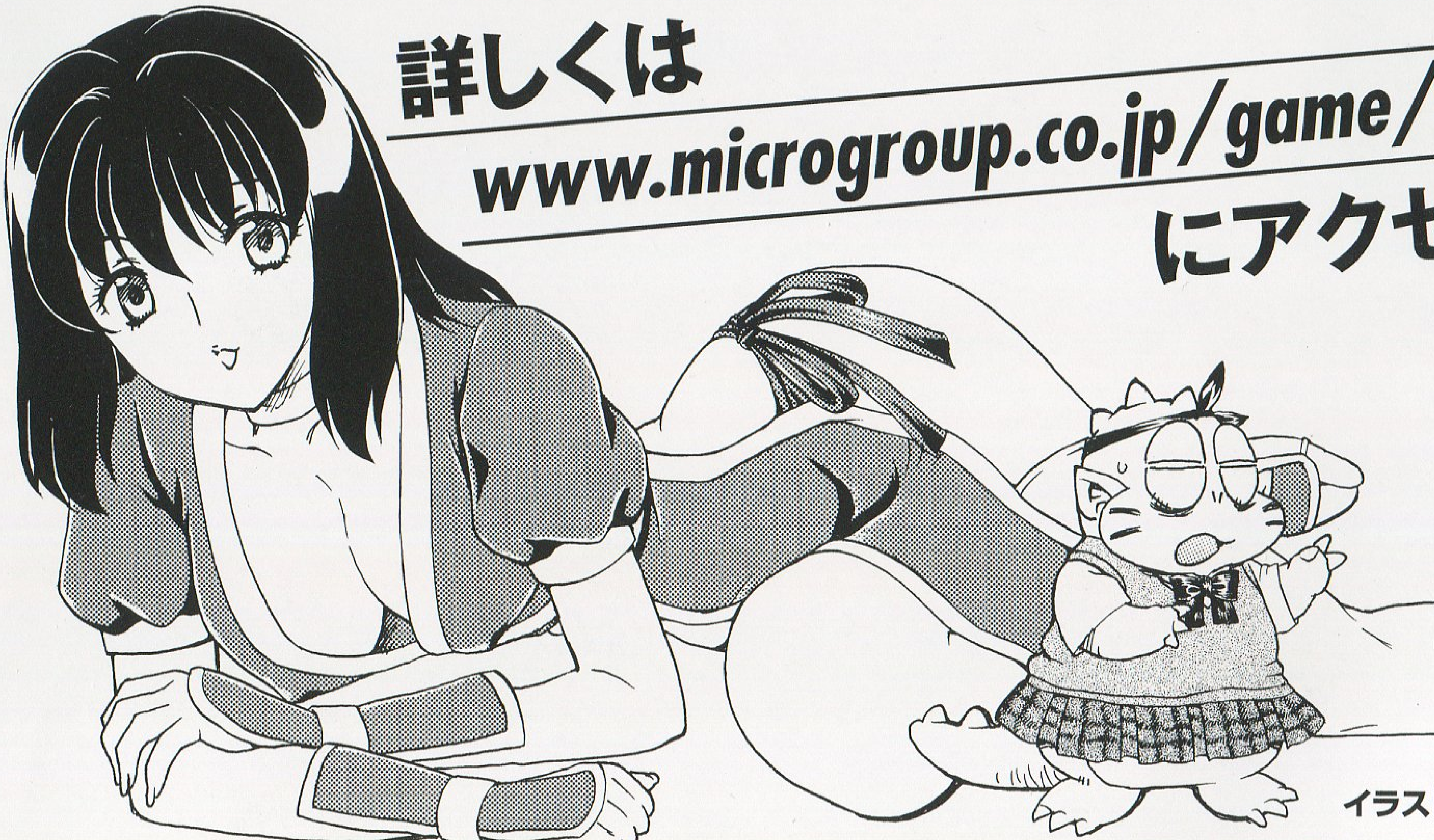
編集部謹製のメルマガも！

希望者には編集部特製のメルマガ、題して「ゲーム批評EXTRA」を毎月2回配信！　ソフト批評の一部が10日以上早く読めるうえ、本誌では見られないマル秘情報や裏事情なども続出する、かも!?

期間延長キャンペーン

12月3日～12月21日までにお申し込みの方に、お得なお知らせです！通常は1年間のところを、キャンペーン中に下記サイトから申し込まれた方のみ、有効期間が1年2ヶ月間になります。1号分無料で読めるってことですね！　締め切りは12月21日申し込み分までですので、お早めに！

詳しくは
www.microgroup.co.jp/game/ez/
にアクセス！



イラスト：飛龍乱

※当システムの管理・運営はすべて「e雑誌.net（株式会社クラビス運営）」にて行っております。
※お支払いにつきましてはクレジットカードのみとなっております。あらかじめご了承ください。

ゲーム批評

2005・1 Vol.60

ゲームソフト批評 7

第1特集
2004年GJ（グッジョブ）ゲームアワード 42

第2特集
PCゲームをやらないか？ 91

連載・コラム

COVER ILLUSTRATION 緒方剛志

ハード略称	PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 DC:ドリームキャスト SS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード
ジャンル略称	RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他

Topics

01 2005 January

CESAアワード発表 そもそもその意義とは

04年も開催されたCESAアワード。ゲーム業界全体を見渡して総括するというコンセプトの関係上難しい問題が多いのは理解できるが、今回はさらに「?」が多い。

Text by 編集部

04年10月27日に社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）が開催した「第8回CESA GAME AWARDS」（以下CESAアワード）。前年4月1日から開催年の3月31日までに発売されたゲームを評価する毎年恒例のイベントだが、権威ある授賞式であると同時に何かと疑問符をつけざるをえない問題も多い行事でもある。

過去に本誌でも、まだ発売されていない作品を「FUTURE賞」という形で評価することの是非を取り上げたことがあるが、今回も変わらず設けられていたこの賞についてはとりあえずおくとして、まず疑問なのは『FFX』関係の一連の作品や『三國無双』シリーズが、いずれの部門にも挙げられていない点である（『戦国無双』は優秀賞を与えられているが、これはあくまで別のシリーズだろう）。

CESAアワード全体としては、決して「売上だけが突出しているタイトルは選考外」というような姿勢があるわけではない。逆にベストセールス賞という部門を用意していることからもわかるとおり、選考においては実際の売上も大きな要素として積極的に評価しているのは明らかである。ならば、相応の実績を残しているうえ、作品としての一般的な評価も特別悪くはないこれらのタイトルが外されている理由は何なのだろうか。万が一「シリーズが続きすぎてマンネリだから」ということであれば、今度は『鬼武者3』『ワールドサッカー　ウイニングイレブン7』『エキサイティングプロレス5』などが各賞を受賞していることと矛盾してしまう。

また、今回から新設された「GAME AWARDS INDIES」にも首を傾げざるをえない部分がある。プロ・アマ問わず意欲的な作品にスポットを当てるという意図はわかるし、十分意義のあることだとも思うが、こういった部門を設置されると「では同人ゲームは？」という疑問がたちどころにわいてくる。同人といえども必ずしもパロディ作品ばかりではないし、システム面の凡庸さを指摘したとしても、価値基準がストーリーにあるAVGの場合はどう評価するのか、という問題がある。注目度に関しても、同人から商業ベースにまで発展したTYPE-MOONのような例がある以上、あまりに薄弱な根拠だろう。

趣味嗜好が人それぞれである以上、万人に認められる評価法というのは存在しないのも事実である。しかしCESAアワードの場合、その結果が実際の売上に直接影響する権威を持っているのだ。ならば、常に「最高」の選考体制構築を目指す必要があるだろう。今後も試行錯誤が続くと思われるが、一層の奮起を期待したい。



各部門受賞タイトルの代表者が一堂に。これらの賞の意義そのものを失わないようにするのが何より重要だ

Topics

02　2005 January

着実に進展を見せている「ゲーム脳」問題

04年のゲーム業界を揺さぶった「ゲーム脳」問題に対し、CESAがようやく動きを見せた。業界全体の統一見解を示すことの意味は大きい。

Text by 編集部

2ページ連続でCESA関連の情報だがご容赦願いたい。04年10月19日、あの「ゲーム脳」問題に対して、ついにCESAが調査報告発表という形で動いたのだ。

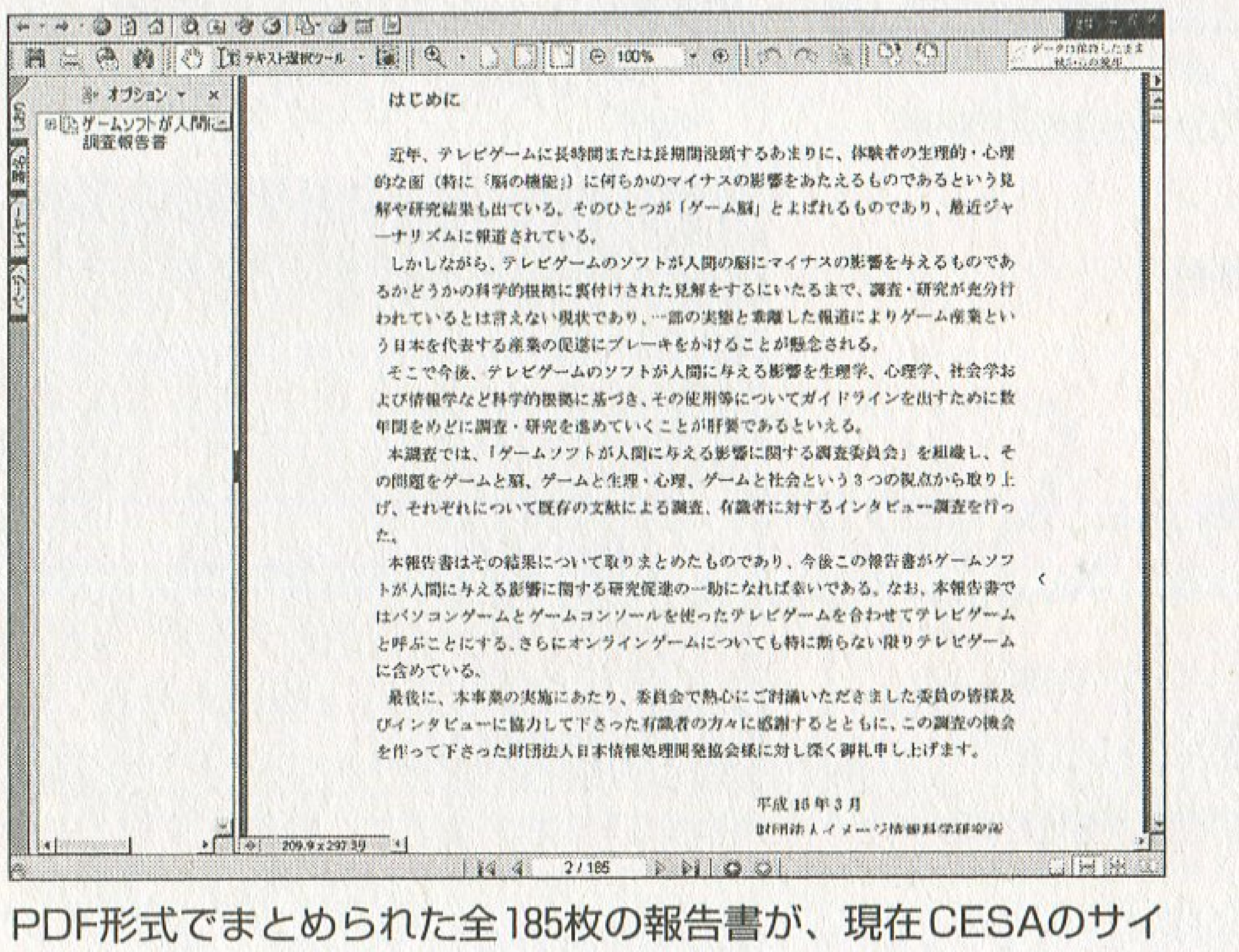
「ゲーム脳」については、そのきっかけとなった件の書籍の出版そのものより、その後の、言いがかりに近いゲームバッシングの風潮のまん延が最大の問題だった。幸い現時点ではほぼ沈静化したと言っていい状況だが、これによって生じた悪影響は決して軽んじることはできない。

今回の発表は財団法人イメージ情報科学研究所による調査報告に基づくものだ。その内容だが、有識者によるインタビューを中心に、大きく分けて大脳生理学、心理学、社会学の3つのアプローチから「ゲームが人間に与える影響」を探っていくというもの。実際、ゲームが人間に何らかの影響を与えるとした場合、単純に脳波という生理学的側面を考えるだけで真実を探ることなどできようはずもなく、個々人の心理状態、周囲の環境なども勘案しなければならないのは自明の理であり、そういった意味において今回の調査は非常に妥当な手法で行われたと判断できる。

さて、調査報告の詳細な内容については是非実際にご一読願いたい（http://research.cesa.or.jp/）が、乱暴に要約してしまうと「いずれの分野の研究においても、ゲームが脳にもたらす影響について結論を出すにはまだ時期尚早であり、現時点での一般、メディアのゲームパージ的反応は過剰ではないか」という至極まっとうなものである。

同様の趣旨の発言は、これまで各ゲームマスコミなども行ってきたが、今回こうして業界団体であるCESAを通じて発表された意味は大きい。こうした“業界としての統一見解”がなかったばかりに「ゲーム脳問題がこれだけ取りざたされているのに業界側の反論がないのは、事実後ろ暗いところがあるからだ」的な指弾を受けざるをえなかったのだから。

04年9月号で既報のように、今後ゲームが人間に与える影響を調べる研究は、徐々に、だが着実に盛んに行われていくようになるだろう。それらの結果がどう出ようが、受け止めてゲームの未来に活かすためには、まず業界としての立場を決定しておかなければならない。その点で今回の発表は高く評価されるべきだし、また今後もその姿勢が維持されることを強く願うものである。


はじめに

近年、テレビゲームに長時間または長期間没頭するあまりに、体験者の生理的・心理的な面（特に「脳の機能」）に何らかのマイナスの影響をあたえるものであるという見解や研究結果も出ている。そのひとつが「ゲーム脳」とよばれるものであり、最近ジャーナリズムに報道されている。

しかしながら、テレビゲームのソフトが人間の脳にマイナスの影響を与えるものであるかどうかの科学的根拠に裏付けされた見解をするにいたるまで、調査・研究が充分行われているとは言えない現状であり、一部の実態と乖離した報道によりゲーム産業という日本を代表する産業の促進にブレーキをかけることが懸念される。

そこで今後、テレビゲームのソフトが人間に与える影響を生理学、心理学、社会学および情報学など科学的根拠に基づき、その使用等についてガイドラインを出すために数年間をめどに調査・研究を進めていくことが肝要であるといえる。

本調査では、「ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査委員会」を組織し、その問題をゲームと脳、ゲームと生理・心理、ゲームと社会という3つの視点から取り上げ、それぞれについて既存の文献による調査、有識者に対するインタビュー調査を行った。

本報告書はその結果について取りまとめたものであり、今後この報告書がゲームソフトが人間に与える影響に関する研究促進の一助になれば幸いである。なお、本報告書ではパソコンゲームとゲームコンソールを使ったテレビゲームを合わせてテレビゲームと呼ぶことにする。さらにオンラインゲームについても特に断らない限りテレビゲームに含めている。

最後に、本事業の実施にあたり、委員会で熱心にご討議いただきました委員の皆様及びインタビューに協力して下さった有識者の方々に感謝するとともに、この調査の機会を作って下さった財団法人日本情報処理開発協会様に対し深く御礼申し上げます。

平成16年3月

財団法人イメージ情報科学研究所

PDF形式でまとめられた全185枚の報告書が、現在CESAのサイトから読めるようになっている

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

2004年9月中旬〜11月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

9月

18日 『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』の発売日が11月27日に正式決定。

21日 ニンテンドーDSの発売日が12月2日に決定と発表。

SCEが「PSビジネスブリーフィング」を開催。薄型PS2が公開されるもPSPの発売日については公表されず。

22日 10月7日発売予定のXBOXソフト『デッド オア アライブ アルティメット』がまたも発売延期され、10月28日発売に変更。

24日 東京ゲームショウ2004開催。①

30日 PS2ソフト『デッド オア アライブ2』のプログラム改変ツールに関する著作権訴訟において、最高裁がツール開発元ウエストサイドの上告を棄却、テクモの勝訴が確定。



会期中の延べ入場者数は16万人超。その大半が『ドラクエ』と『FF』目当てにスクウェア・エニックスブースに並び面白いほどの混雑に

10月

1日 セガサミーホールディングス設立。

PS2ソフト『塊魂』がゲームソフト初のグッドデザイン賞を受賞。

4日 NTT Comの80年代ゲーム配信サイト「なつゲー」正式運営開始。

6日 米サンフランシスコにて「World Cyber Games 2004」開催。

7日 「NINTENDO DS PREVIEW」開催。ニンテンドーDSが関係者向けに初めてプレイアブル展示される。

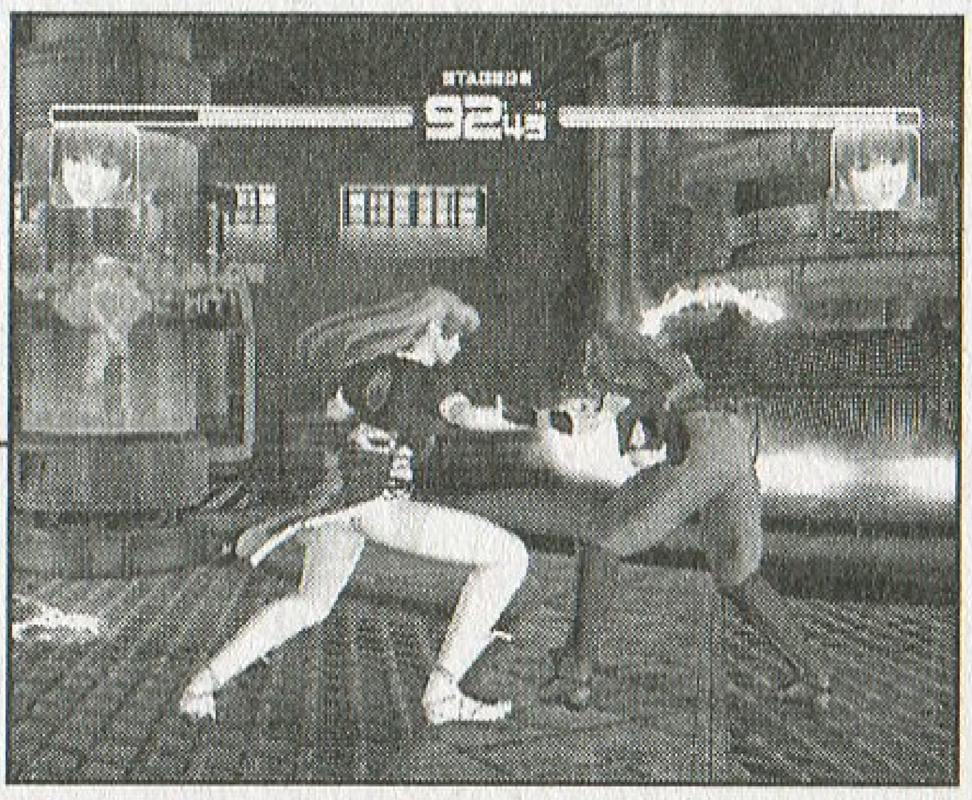
19日 CESA、「ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書」を公開。

22日 千葉・幕張メッセにて「東京国際エンタテインメントマーケット2004」開幕。PSPの製品版に近いものがプレイアブル出展される。

25日 XBOXソフト『デッド オア アライブ アルティメット』と限定モデル「かすみちゃんブルー」の発売日がさらに延期。11月3日に。②

27日 PSPの発売日が12月12日に決定。任天堂はDSの出荷台数を初回30万台、年末までに100万台と公表する。

第8回「CESA GAME AWARDS」授賞式開催。



ここまで延期が重なると本当に発売されるのかどうかすら疑わしくなってきたが、今回は何とか発売にこぎつけた

11月

2日 アーケード関連内覧会「セガ/サミー プライベートショー2004 "Autumn"」開催。

3日 名古屋で「ニンテンドーワールド Touch! DS」開催。DSが一般の前に初めてプレイアブル出展される。

9日 PS2ソフト『グランツーリスモ4』の完成披露会が開催。③

「Games Japan Festa 2004 in OSAKA」開幕。



登場車両の屋外展示に、音楽を提供したTスクエアのライブなど、相変わらず豪華な発表会だった

ゲームソフト批評

本誌最大の読みどころ、ソフト批評が大好評の声に応えて巻頭に！　もちろんパブリシティに一切とらわれることなく褒めるところは褒め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!



【今号のMENU】

九龍妖魔學園紀
ステラデウス
どろろ
我が竜を見よ
アドバンス　ガーディアンヒーローズ
まわるメイドインワリオ
アカイイト
エースコンバット5
ジ・アンサング・ウォー
スター・ウォーズ　バトルフロント
ラクガキ王国2　魔王城の戦い
デッドオアアライブ アルティメット
ティム・バートン　ナイトメアー
ビフォア クリスマス　ブギーの逆襲
キング・オブ・コロシアムII
サクラ大戦V EPISODE0
～荒野のサムライ娘～

イラスト：安本豪"Ieye"

九龍妖魔學園紀

眠る秘宝にやきそばパン 転校生はダンジョンの虜になる

ジャンルは"ジュヴナイル伝奇"。学園の地下に存在する遺跡を舞台にした、青春秘宝アドベンチャーが、幕を開ける。

人は宝を追い求める それが学園にあろうと

凄まじく濃厚。『九龍妖魔學園紀』（以下『九龍』）の凝った作りには、誰もがのっけから圧倒されることだろう。オープニングで表示される、"宝"に関する世界の格言からして、ロードするたびに変わる。確認しただけで10種類以上。ここひとつとってもそれだけの凝りようなのだから、中身は推して知るべし。『九龍』は随所にこだわりがあふれる、センスの塊のような作品だ。

本作を制作したのは、『東京魔人學園』シリーズの開発会社シャウトデザインワークスで、監督も『魔人』の今井秋芳氏。『魔人』はアスミック・エースから発売されていたが、この『九龍』のパブリッシャーはアトラスに変わった。アスミックからは『魔人』路線を受け継ぐ『転生學園幻蒼録』がこの5月に発売されている。

もともとの『魔人』は、独特の世界観だけではなく、ゲームとしても遊び応えがあったが、「あれでもやりたいことの半分くらいだったのか」と思えるほど、本作は細部まで手が加えられている。そのディープな世界はひと口では説明できない。

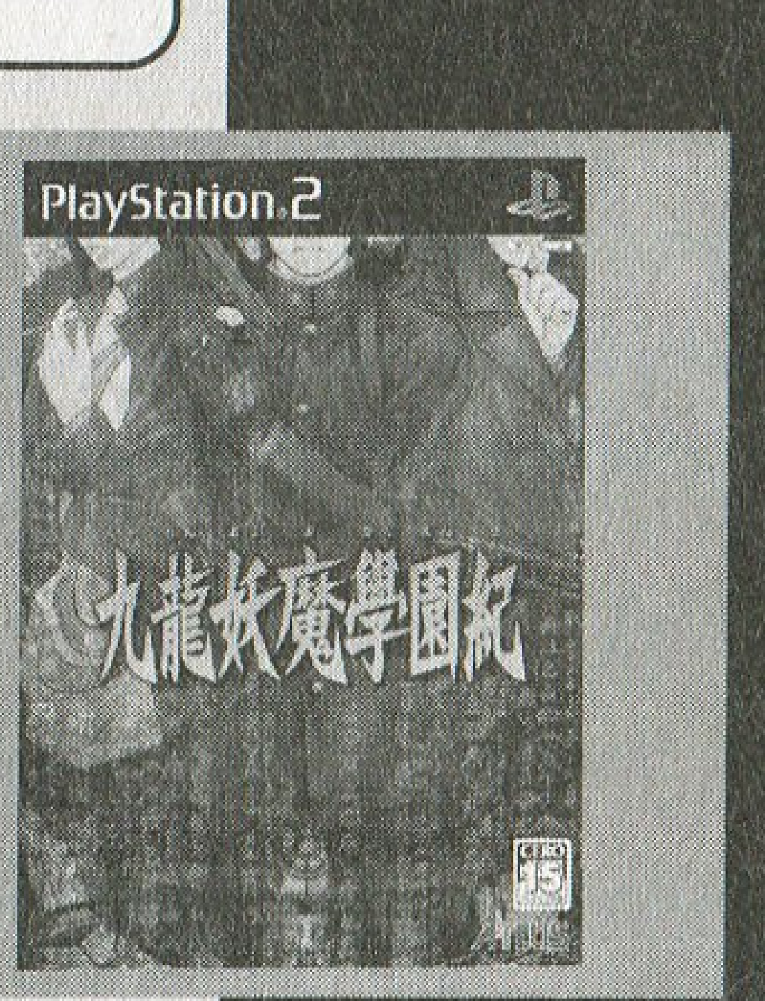
――東京、新宿にある全寮制高校・天香（かみよし）学園に、ある日1人の転校生がやってきた。その正体は遺跡で宝を追い求める若きトレジャーハンター。次の標的は、この学園の地下に広がる超古代遺跡の秘宝だった！ 学園の外れにある墓地に遺跡の入り口があることを突き止めた主人公は、クラスメイトとともに内部へ足を踏み入れる。だが、そこでは学園を恐怖で律する生徒会のメンバーが、主人公の企みを阻止しようと待ちかまえていた。一体遺跡には何が隠されているのか？

『魔人』でも見られた学園伝奇ジュヴナイルに『インディ・ジョーンズ』のような探検もの、『ルパン』『カウボーイビバップ』を思わせる無国籍アクションに、果てはNHKの少年ドラマシリーズまで……まさしく渾然一体。ついでに言えば、探索するダンジョンは「日本ピラミッド論」を足がかりに、日本神話とエジプト神話を習合させた胡散臭い古代遺跡だ。いろいろなところからネタを借りてきてはいるのだが、パロディではなく、モチーフを取り込んだうえでピタリと固有の世界にはめ込んでいる。時にベタ、時にスタイリッシュ。"九龍ワールド"は、今井流と名付けていいのだろう。本編のシステムを簡易にしたファミコン風のレトロなおまけRPG『ロックフォードアドベンチャー』にもニヤリとさせられる。

構成は1話ごとにOPとEDテーマが入るTV番組を意識した全

text by 卯月鮎

プレイ時間：45時間



ジ ジュヴナイル伝奇
メ アトラス
機 PS2
¥ 7,329円（5%税込）
発 04年9月16日

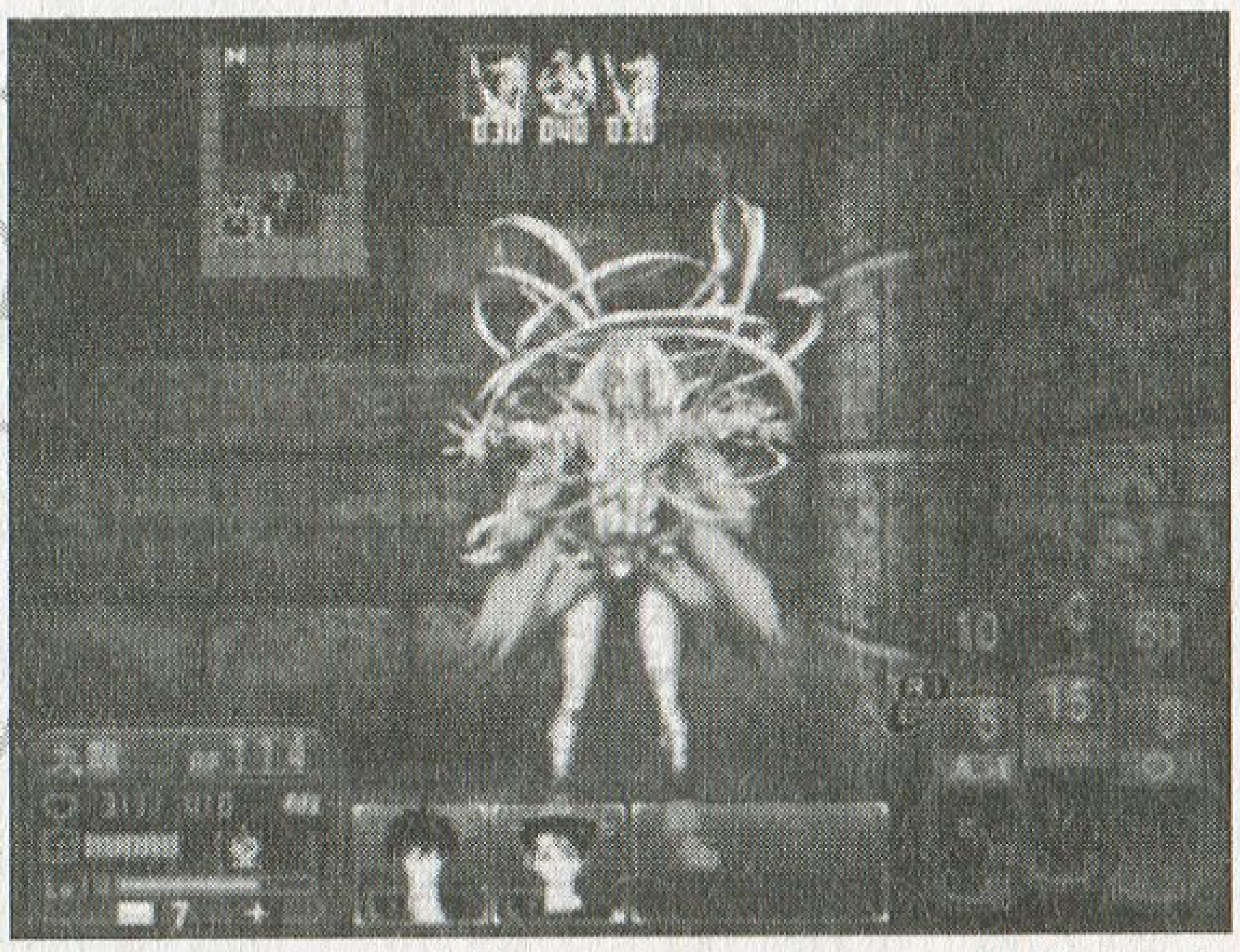
13話で、毎回生徒会のメンバーが主人公の前に立ちはだかるという展開だ。筋そのものは比較的素直だが、画面デザインやセリフ回し、効果音など、細部の演出にセンスを感じる。〝作家性が高い〟と評される作品には、世界の表現には長けていてもゲーム性は浅いというものも見受けられるが、本作の場合、やり込み要素が豊富な点も優れているところだろう。

各話の流れは前後半で大きく分かれる。前半は、昼間、学園生活のストーリーを読み進めるAVGパート。途中、クラスメイトの問いかけに対して8つの感情を選んで答える「感情入力システム」が挟まるのは『魔人』同様だ。後半は夜に敷地内の遺跡を探索するパート。今回は『BUSIN』ばりの一人称視点の3Dダンジョンが舞台。遺跡の中を自由に歩き、各部屋に仕掛けられた謎や罠を解除し進む。戦闘はエンカウントではなく、特定のエリアに入るとスタートするシステム。行動ごとにAPを消費するタイプで、見た目は3DダンジョンRPGだが、SRPGの戦い方が要求される。

ここで特筆すべきは、主人公育成の幅の広さ。多数項目のある成績表にポイントを振り分け、主人公を強化していく（数学を上げると「解錠能力」アップ、化学で「爆薬の威力」アップ、生活で「料理の調合技術」アップといった具合）。最初から重火器系、刀剣系、爆弾系と武器の種類も多い。プレイヤーなりの主人公像をイメージして遊べる、自由度の高い作りだ。逆に言えば、突き放されて戸惑うユーザーがいるかもしれない。

学園という普遍性でさらに際立つ個性

何かと比べるのも気が引けるほど個性を発揮する『九龍』ではあるが、あえて源流となる『魔人』からの視点で言うと、学園テイストはかなり薄まっている。AVGパートで仲間にしたキャラは遺跡探索に連れていけるが、ユニットとして独立した存在ではなく、特殊能力で手助けしてくれるオプション扱い。〝共に戦うことで深まるきずな〟とはいかない。また、テーマのひとつである生徒会との対立もストーリー的な側面よりは各話を締めくくるゲーム的な側面として用意されている感がある。『魔人』のイメージで温かい学園ものを期待していたファンは、本作のクールさに違和感を抱くことだろう。ただ、『九龍』を学園ものと見ていいものか……。「やきそばパン」「新任の女教師」「メガネの図書委員」といったお約束の設定は、他の尖った個性の引き立て役。学園は安定性を受け持ち、非日常の世界を一層際立たせるスパイスなのだ。


遺跡内では本編から独立したクエストで、依頼された宝を探すことも。ほかにも調合などやり込み要素多数

ゲームが売れないと叫ばれる中で、セールスを伸ばすために重要視されるのが「わかりやすさ」。「〜シリーズの最高傑作」「○○風のゲーム」と簡単に説明できなければ、店頭に並ぶことすら困難だ。そんな中で、これまでにない新奇さに挑戦した『九龍』は、それだけで価値を持つ。オリジナリティのある世界と、プレイヤーの創意工夫に応えるゲームシステム。この2つがそろってこそ真のゲーム。そういう制作者の哲学が、はっきり伝わってくる。

かつてドイツの考古学者のシュリーマンは、強い信念で架空の存在とされていたトロイアの遺跡を掘り当てた。さらに先へ。そう望む者だけが、宝にたどり着ける。それは、いつの時代も同じだ。

関連作品

転生學園幻蒼録

㋜学園伝奇アドベンチャー
㋱アスミック・エースエンタテインメント　機PS2
￥7,140円（5%税込）　発04年5月27日

『魔人』の発売元アスミック・エースがリリースした伝奇AVG。『魔人』にあった感情入力システムを『転生』も受け継いでいる。学園のノリも『転生』のほうが『魔人』に近い。ただ、『魔人』ファンの心をどれだけつかめたかは疑問が残る。

ステラデウス

輝き切れなかった星は再び光を放てるのか？

SRPG『HOSHIGAMI』の開発会社マックスファイブがパイングロウと改名して制作した本作。リベンジなるか？

『ステラデウス』の「ステラ」はラテン語で「スター」の意。そして「デウス」は「神」。つまり、直訳すると〝星神〟になる。おそらくSRPGファンなら心当たりがあるだろう。『HOSHIGAMI』（以下『星神』）はPSで02年にマックスファイブから発売されたSRPG。この『ステラデウス』は、特に明記されていないが、システムを見る限り明確に『星神』の後継作的な位置づけに当たる。

ならば、まずは『星神』の話から入ろう。『星神』は発売前から「電撃PS」にプッシュされたタイトル。『タクティクスオウガ』や『FFT』を上級者向けにアレンジしたかのような独自のシステムと雰囲気のあるビジュアルで、コアなSRPGファンの期待を集めた。システム面の特徴は2つ。ひとつはターン制を廃し、行動ポイントを消費して行動する「RAPシステム」。行動終了時に残ったポイントを調整することで、次の行動順を任意に操作できる。これで味方の順番を固めて一気に攻勢に出たり、回復役を敵と敵の間に割り込ませたり、といった戦術が取れるようになった。さらにユニークなのが「セッションシステム」。攻撃時、敵をはじき飛ばして味方にぶつけるコンボ攻撃で、仲間の配置を工夫すれば2連鎖、3連鎖と玉突きのように攻撃がつながっていく。パズルのように頭を使うので無造作に行動終了ができない。これは既存のSRPGではあまり見かけない独特のシステムだ。ほかにもレベル上げ用の「試練の塔」、セッションの問題を解く館など、エクストラダンジョンが用意され、遊びの部分のポテンシャルは秘めていた。

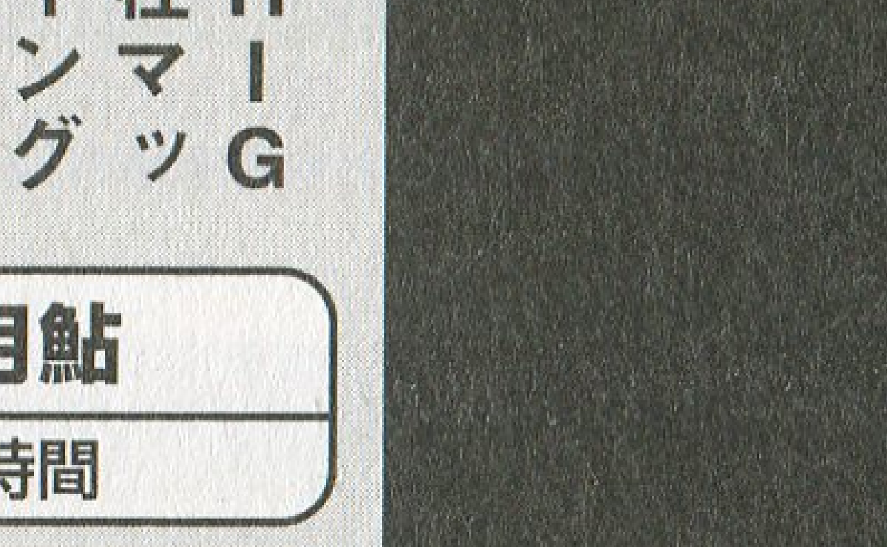
ただ残念だったのが、これらの可能性あるシステムをうまい形でユーザーに示せなかったこと。段階を追わずにいきなり煩雑な戦闘をぶつけてくる。中盤以降もあまりにもシビア。ただただ強くなっていく敵を追いかけるようにレベル上げを繰り返すばかり。セーブシステムや数値の表示周りなど、プレイ環境にも問題があった。これでは、SRPG特有の口コミのヒットは難しいだろう。

遊びやすくはなったが解消されないモヤモヤ

この点を踏まえて『ステラデウス』を見ていきたい。『ステラデウス』のシステムは、基本的には『星神』をブラッシュアップしたもの。行動順を調整できるRAPシステムは洗練されて使いやすくなった。攻撃時の目押しはなくなり、ダメージ量の計算も利く。敷居が高かったセッションは、キャラクター同士が合体攻撃を繰り出す「連係攻撃」に移行。表示も見やすく、遊びやすさは数段増した。

text by 卯月鮎

プレイ時間：50時間



ジSPRG
メアトラス
機PS2
¥7,329円（5%税込）
発04年10月28日

街ではアイテムの合成と『FFT』のようなギルドでのクエストが追加。エクストラダンジョンの「試練の洞窟」は健在だ。

一応ストーリーも紹介しておく。舞台は、広がり続ける「虚霧の海」に侵食されるレーバ大陸。長年穏やかな滅びを待つだけだったこの世界は、覇王ディグニスの出現により混乱の時代を迎えていた。主人公のスフィーダは、慕っていた錬金術士ヴィゼが指揮する、覇王軍の精霊狩り部隊に入った少年。精霊のエネルギーを使う錬金術で、世界は救われるのだという。ところがある日、精霊と人間との共存を訴える少女リーンと出会ったことで、スフィーダは自分の任務に疑問を抱き始める……。



かかわる人数が多いほど敵からさまざまなアイテムが取れる連係攻撃は、セッションシステムからの流れが見える

『星神』を意識しなければ、本作は一定の評価を得られるだろう。戦闘システムは平均水準以上。システムだけなら名作とも肩を並べる本格派だ。全100階にのぼる試練の洞窟は、本質むき出しの問題集で熱中度が高い。シナリオは、セリフ回しやキャラが少し幼稚なのが気にかかるが、世界観は悪くない。外部スタッフが豪華なのも目を引く。シナリオ監修は『ロードス島戦記』の水野良氏、キャラデザは『ソウルハッカーズ』『ペルソナ2』の副島成記氏、音楽は『オウガ』『FFT』の崎元仁氏&岩田匡治氏のコンビ。SRPGファンならよく知る名前が並ぶ。スキルの修得やパラメータアップも可能なので、チクチクと育てるのが好きなユーザーなら夢中になれるはずだ。

だが、前提に『星神』があるとなると悔しさは募る。遊びやすくはなったが、やはり『星神』と同様に、戦闘を心底楽しんでほしいというサービス精神や気配りに欠けるのだ。荒削りだが魅力的だったセッションの代わりに一般性が高い連係攻撃を採用するなど、オーソドックスにまとめたため、大きな粗は目立たないものの、「もったいない」という怒りにも似た不満が残る。たとえば、本編のステージ設計。戦闘はシナリオ的には意味があるが、複雑なシステムが持っているさまざまな側面に光を当ててはいない。名作には「弓兵を使うより騎兵が懐に飛び込むのが正解だった」とか、「そのポジションを先に敵に取られるとやっかい」とか、それぞれのステージには、おぼろげにも意志が見えるものだ。本作も、工夫次第ではいかようにも戦えるが、マップを見てうなるほどのエレガントさは感じなかった。クリア条件も〝敵の全滅〟ばかりでは飽きる。

合成やクエスト、試練の洞窟といった脇道にしたって、お互いが有機的に絡み合っているわけではない。3つの要素が連携して三角形を作り、頂点の本編を支えれば、本作はひとつの作品としてまとまりを持っただろう。焦点がぼやけ、作り手が意図する〝遊びのコア〟が見いだしにくい。また、敵が時折不可解な行動を取るのもどうか。越えられない壁の前でウロウロしたり、回復役が前線に突っ込んできたり……。凝ったシステムなので仕方がないのだろうが、SRPGは相手の出方を読んで作戦を立てるのが醍醐味。そこが欠けると、数や力によるゴリ押しで済んでしまう。どんなに優秀なルールのボードゲームでも、対戦相手や環境で面白さはいかようにも変わる。それと同じことではないか。

次回作はギリシア語で『アストラテオス』になる……なんて冗談はともかく、次こそは名作として光り輝いてほしい。

関連作品

HOSHIGAMI

ジSRPG
メマックスファイブ　機PS
¥5,040円（5%税込）　発02年2月7日

熊本の無名ソフトハウスが度重なる延期を経て発売するという経緯から「こだわっていそうだ」とマイナー好みのファンの注目を集めたSRPG。斬新なシステムは大きな可能性を秘めていたが……。やりたいことを詰め込みすぎた印象も。

どろろ

プレイヤーを選ぶ3D・ACGの楽しさを万人に解放する記念碑的作品

手塚作品中、最も活劇的魅力に富んだ一編をセガが脚色。そこには初心者に優しいRPG的思考が盛り込まれていた。

原作に共通するスピード感あふれる演出

時は戦国時代。加賀の国の侍大将・醍醐兼光は、乱世を勝ち抜くために48体の魔神の加護を得ることを欲し、長男・百鬼丸をいけにえにささげてしまう。そのせいで体の部位が48ヵ所足りない状態で誕生した百鬼丸だったが、寿海という名医に拾われたおかげで、命長らえることができたのだった。やがて成長した百鬼丸は、奪われた体を取り返すべく、ひとり旅に出る……。

漫画「どろろ」は、私が最も好きな手塚作品のひとつだ。ただし、手放しの傑作であるかは疑わしい。描かれたのは氏がスランプに陥っていた時期であり、雑誌連載が事実上の打ち切りになったために物語も粗削りに終わっている。また左翼的な思想が強かった手塚氏の政治感が露骨に出ていて、「権力は絶対悪、民衆は被害者で絶対善」という視点がやたらと強いのも鼻につく。ゲームにも出てくる「板門の巻」など、ベルリンの壁と板門店がモデルなのは明らかで、いかに少年漫画でも、否、少年漫画だからこそ、底の浅い政治批判になっているのは、はっきり言って不快感をぬぐえない。

にもかかわらず、この作品にはくめども尽きぬ魅力がある。

それはそう快感あふれる殺陣の見事さだ。一般的には「どろろ」の魅力は、次々と登場するさまざまな妖怪たちにあると見るのが妥当だろう。それはもちろん否定できないが、紙面を縦横無尽にコマ割りして描かれる剣劇は、それ以上の普遍性を持ち、活劇の教科書とさえ呼べる。特に百鬼丸が義手を投げ捨てて仕込み刀を抜く演出の様式的な美しさは、歌舞伎や能など、日本の伝統芸能に関する手塚氏の造詣の深さを感じさせてくれる。とても一朝一夕に思いつく演出ではない。

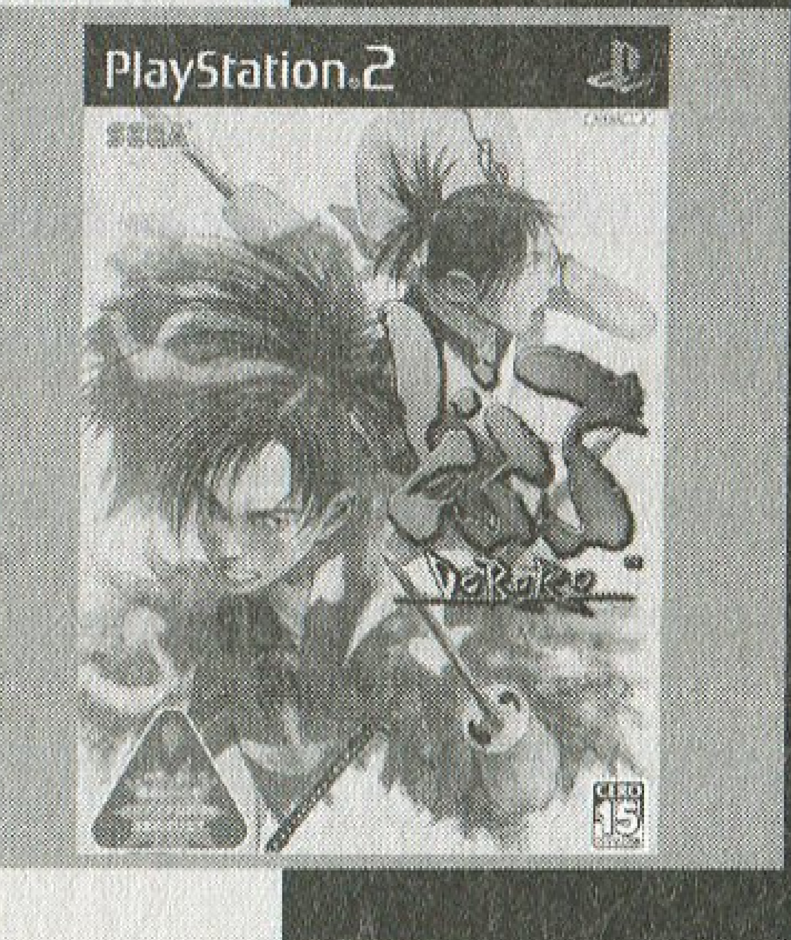
従って、ACGを得意とするセガがゲーム化に乗り出した時は大いに期待した。そして実際にプレイした結果、最初は満足し、次に首をひねり、そして最後に大いにうなずくことになったのである。

原作の持つ殺陣の見事さは、抜群のスピード感と、わずか2～3ページに描き込まれた凝縮した内容にある。ゲームで重要な役割を演じる多宝丸は、原作では中盤で百鬼丸に討ち取られてしまうのだが、二人の一騎打ちなど、全編を通しても最高の濃度を誇っていたと言えるだろう。

このように、原作の命は百鬼丸のスピード感あふれる剣技にこそある、と言っても過言ではないのだが、ゲームでは、これを非常に簡単な操作で出せるようにしている。冒頭にチュートリアルが設けられているうえ、最初のステージ

text by 水野隆志

プレイ時間：29時間



ジ ACG
メ セガ
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年9月9日

の難易度もかなり低いので、基本的なアクションを修得するのは、文字どおり誰でもできるだろう。ゲーム開始からしばらくの間は、敵を斬るのが楽しくて仕方ないのではないか。と言うと、いささか物騒な表現になるが、それぐらいアクションとしての楽しさが堪能できる出来栄えなのである。

難易度の低さに込められたＲＰＧ的なコンセプト

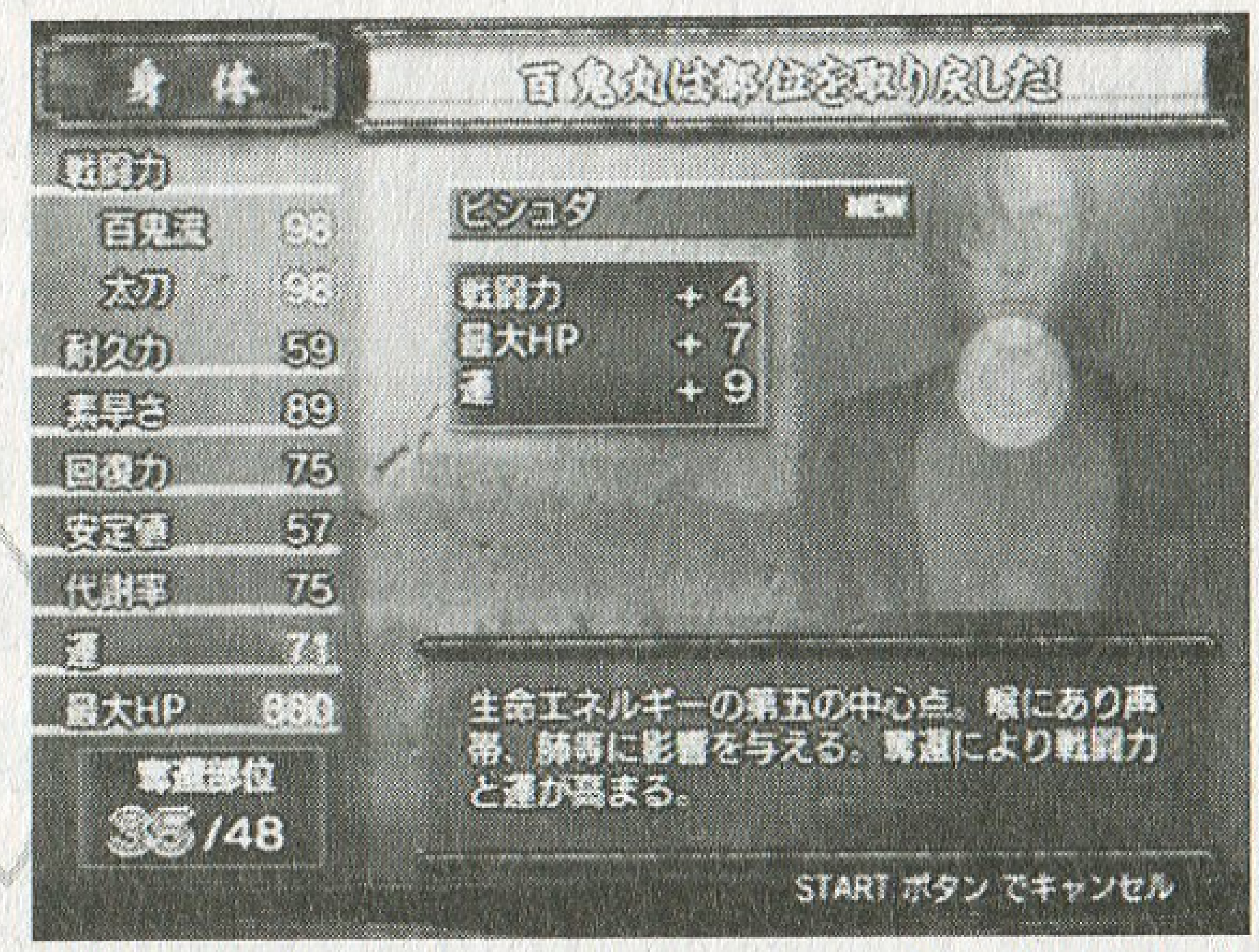
ところが、全9章ある物語を進めていくと、中盤以降、ある種の違和感を覚えてくる。

敵が弱すぎるのである。

まぁ、3Ｄ・ＡＣＧに不慣れな人だと、多少てこずるかもしれないが、この手のジャンルが得意なプレイヤーなら、まずゲームオーバーの危険を感じることはないだろう。ボス敵の魔神ですら、「まず先に攻撃させて、それを回避。隙を突いて背後から攻撃」というパターンさえ作ってしまえば、ほとんどは恐れるに足らない。厄介なのは、48体のうち、5体いるかどうかだろう。ザコなど言わんやで、たまに手ごわい敵がいても、百鬼丸の体に仕込まれている銃や砲を使えば、実にあっさりと倒せてしまうのだ。

難易度を下げている要因は大きく2つある。

ひとつは武器の強さが増していくこと。主武器の剣には、百鬼丸の義手に内蔵されている仕込み刀と、ステージ各所に隠されている太刀があるが、前者は敵を倒すことでレベルアップし、後者は物語進行に伴い、強力な太刀がセットされるので、マップを丹念に探索していけば、ほとんどが入手できる。特殊な防御特性がある太刀なども多く、これも戦いでかなりの効果を発揮する。



身体の部位を奪還することで、ステータスやHP最大値が上昇。ＲＰＧにおけるレベルアップに相当する

また、第二の要因として、百鬼丸が部位を取り戻すと、それに対応してステータスが上昇するというシステムがある。ゲームの目的が「魔神を倒して部位を取り戻すこと」にある以上、このステータスアップは必然的に発生する。これに前述した武器の強化を加えると、百鬼丸の強さは敵をはるかに上回ってしまうのだ。いかに活劇を楽しませるためとはいえ、これではＡＣＧとして、難易度を下げすぎなのではないのだろうか。

だが、難易度が低いのはキャラクターを強化したからであり、プレイヤーが仕込み刀をレベルアップしたり、強力な太刀を使わなければ、状況はずいぶん変わってくる。部位の奪還に関しても、物語を進めるほうを重視すると、数的にはあまり集まらないようになっていて、プレイの仕方によっては苦戦することもあり得る。

確実なレベルアップとマップの丹念な探索。こう考えると、『どろろ』が見た目はＡＣＧでありながら、実はＲＰＧと同一のコンセプトで作られていることがわかるだろう。ならば、やたらとレベルアップすれば、敵が相対的に弱くなるのは当然であり、逆にレベルアップを徹底すれば、ＡＣＧが苦手な人でも、ちゃんとラストまで行ける。さすがにラスボスだけは、少し複雑な操作を要求されるが、これはやむをえないだろう。それにラスボスが異常に強いのは、ＲＰＧでも同じではないか。

手塚治虫作品という、知名度の高い原作を用い、時間をかければ解けるＲＰＧのコンセプトを持ち込むことで、プレイヤーを選ぶ3Ｄ・ＡＣＧの可能性を広げた『どろろ』。その価値は、単なる良作の原作ゲームを超えている。

関連作品

『ブラッドレイン』

ジACG
メエレクトロニック・アーツ　機PS2
¥7,140円(5%税込)　発04年8月26日

ボンデージファッションに身を包んだ女ヴァンパイアハーフがナチスの生んだ悪魔兵器軍団と戦うACG。両手に装備したブレードと各種の銃器を組み合わせた戦闘、ダッシュやハイジャンプを駆使した軽快なアクションなど、『どろろ』との共通項が多い。

我が竜を見よ

「一昔前」では許されないのか？ 3Dになることで失った桝田ゲームらしさ

時間的な制約を設けることで有限な人生とシンクロさせた過去の桝田ゲーム。それを失わざるをえなかった本作が抱えるジレンマとは？

「桝田ゲーム」の本質とは何か

このゲームを、あたかも背後の人間がいない独立した作品のように語れば、意味の取りこぼしが多い。ソフトの開発が大人数の集団作業と化し、「個人の顔」が奪われて久しい。しかし、本作は半ば奇跡的に、「宇多田ヒカルのニューアルバム」というのと同じ地平で、「ゲーム作家・桝田省治のゲーム」だ。それは今年のTGS会場にて、桝田氏が体験版CDをファンに手渡すなど、本人を前面に押し出したPR展開にも見てとれる。

しかし、「桝田ゲーム」への親しみに比例して、実際に遊んだときの「がく然」は大きいと思う。

前作に当たる（メーカーは違うが）『暴れん坊プリンセス』も強烈な「がく然」のボディブロウを食らわせたが、次元が違う。あちらは3Dキャラの造形に爆弾を抱えていて、「桝田テイストどころではない」という騒ぎだった。

今回は、造形は洗練され、不満は少ない。2Dから3Dへの移行から立ちこめた暗雲が吹き払われたからこそ、「桝田ゲーム」に生じた変ぼうが、くっきり浮かび上がったのだ。

タイトルを読んで字のごとく、これは竜を育てるゲームだ。生まれたばかりの竜の赤ん坊を引き取って、世界を滅ぼす妖精と戦わせて強くしていく。そのパーツをひとつひとつ指さし確認すれば、「桝田ゲームらしさ」をきまじめに守っていることがわかる。

竜は伝説の卵から生まれたわけでもない、この世界ではありふれた生き物。しかし、プレイヤーが自分色に染め上げて「唯一無二」に鍛え上げてゆく、といえば、同じ作者の『俺の屍を越えてゆけ』（『オレシカ』）が思い出される。2年周期の短い世代交代を繰り返し、名も功もなく去っていくが、親（プレイヤー）にとっては「かけがえのない子供たち」だった。

そして「精霊（モンスター）を集める」コレクション性は、『リンダキューブ』の懐かしい匂いを発散している。どの子もグロじゃなくてかわいらしいデザインなのが惜しまれるが（?）、竜のエサにしたりアイテムに変換したり（トランス）、「モノ」として扱う合理主義はさらに徹底されている。

システムの「自由度の高さ」と「こぢんまりしたまとまり方」も、また「桝田ゲーム」らしい。2つは相反するかに見えるが、「自由」はあっても「ムチャクチャ」はできないということだ。その点、馬が血統と肉体に縛られながら、競馬場のコースの中は自由に走れる『ダービースタリオン』に近い。ファンタジーRPGが暗黙のうちにむさぼる「強さのインフレ」を、あえて自らに許していない。

text by 多根清史

プレイ時間：50時間



ジ竜育成RPG
メSCEJ
機PS2
¥6,090円（5%税込）
発04年10月28日

ともあれ、これだけ「らしさ」を忠実に守っている。なのに、やればイライラしてくる。何かが不足し、何かが過剰なのだ。いや、そもそも「桝田ゲーム」は先ほどあげた諸要素、やみくもに詰めこめば作れるんだろうか？ 心のより深いところを揺さぶる「流れ」があったんじゃなかろうか。

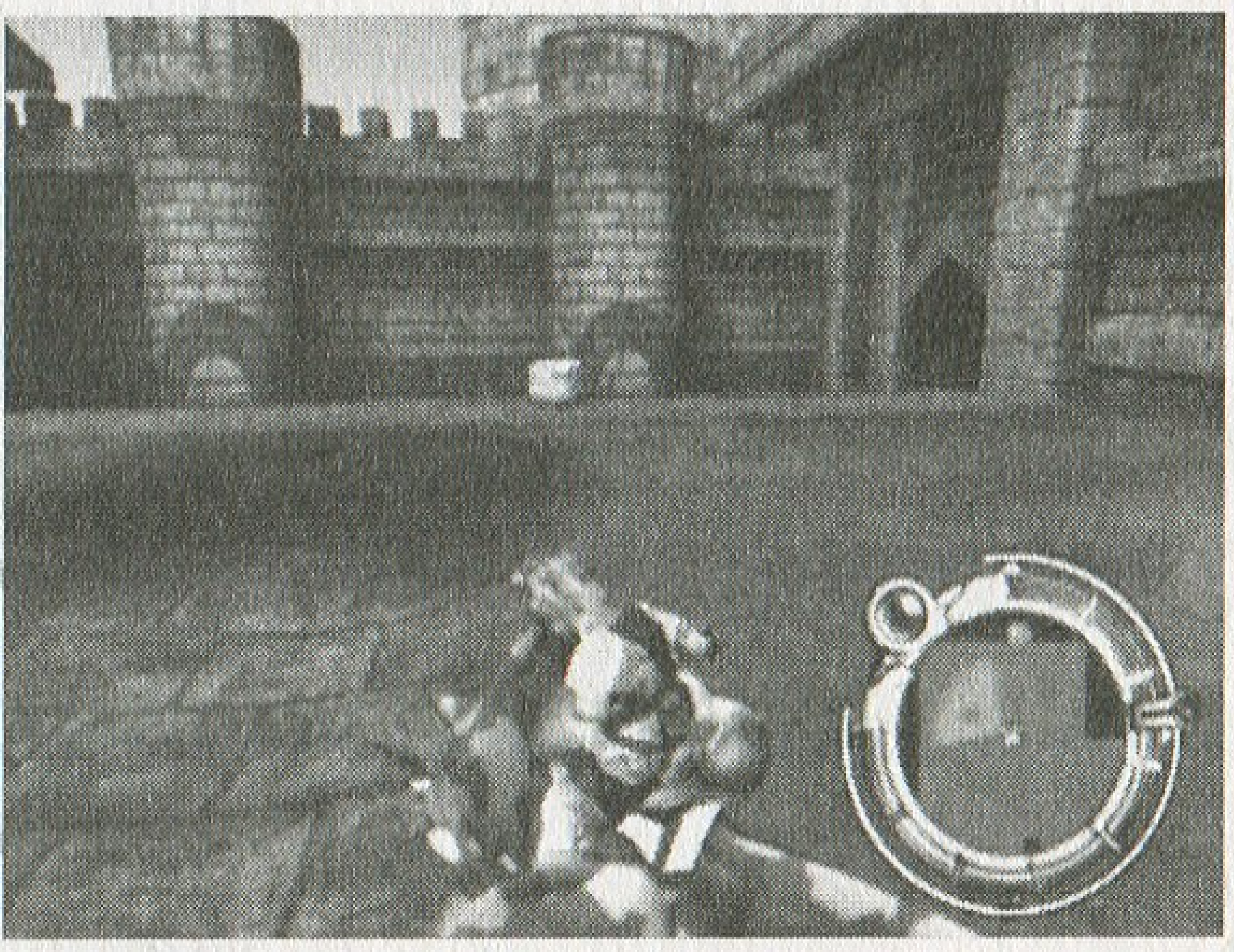
PS2ゆえの解きがたいジレンマ

「桝田ゲームらしさ」とは何か。それは「身の丈の生活空間」であると思う。起きて一畳、寝て二畳の小宇宙。ただし、多くの人間のそれと地続きの、社会性を備える「島宇宙」だ。

「桝田時空」を読み解くキーワードとなるのが「時間」である。放任主義のようでいて、絶対にタイムリミットの枠は外さない。『リンダ』は1年で惑星が滅亡し、『オレシカ』は2年間の寿命が刻々と削られていった。このゲームでも、一定の時間が過ぎると竜が成長しきってしまい、それ以上育たなくなる。いかにもせせこましくて、自由とは遠そうだ。

しかし、現実に生きる僕ら人間も、やはり時間のくびきにつながれている。しゃかりきに働こうが遊びほうけようが、万人に等しく老化なり寿命が訪れる。「無限の可能性」はきれいごとで、若者と老人の違いは「残り時間」の差にすぎない。

つまり、逆説的に時間にかかわろうとすることで、人はなけなしの、カッコ付きの「自由」を手にできる。スケジュールを立てるのは「時間の奴隷」となる反面、時間と戦う武器を持つことでもある。


任意のエンカウントのため、精霊を探すことになるのだが、旋回するのがまた遅くテンポが悪くなる

そして時間は「奪う」だけの無慈悲な暴君ではない。自然の移ろい、実りの豊穣、お正月や入学式、運動会など四季折々の行事といった、人々が交わる社会性を「与えて」きた。そして、ただ若者が老人に取って代わる新陳代謝だけでは、「知識」はあっても「知恵」のない浅はかさを繰り返すだけだ。老いも若きも混在してこその「コミュニティ」なのだ。

従来の「桝田ゲーム」は、こうした「生活時間」を巧みに再現してきた。僕らの有限の人生とシンクロすることで、魂を揺さぶれたのだ。それ故に、生理的なテンポを乱す「ゲーム進行のもたつき」が致命傷になりうるのである。

桝田氏の手がけるシナリオは、堀井作品のような名人芸のストーリーテリングには恵まれていない。「ムダに死ぬな、役に立って死ね」など独特のセリフ回しに強く引かれはするが、人生の先輩が語るズシンと来る重みという側面が大きい。『天外魔境2』の「豚肉」イベントほかのえげつなさも、物語の弱さを補おうとする匂いがかぎ取れる。やはり、「シナリオよりシステムが得意な人」なのだ。

本作にいらつく原因は、「3D化したこと」の一点に集約されると思う。スキップできない竜の発進デモ、方向転換が不自由でストレスのたまるモンスター探し、40秒の時間制限があってもだるいバトル（ボス戦はそれなりに緊張感があるが）。ささいなことが、徐々に、徐々に神経をささくれ立たせる。

「桝田ゲーム」が人生の縮図だからこそ、シビアな時間感覚が求められる。スピード感がないなら、現実の人生を送るほうがマシになってしまうのだ。さくさく進む2Dでいいじゃん、と言いたい。けれど、PS2上でそんな「一昔前」に見えるゲームは許されない。解きがたいジレンマではある。

関連作品

『俺の屍を越えてゆけ』

ジRPG
メSCE 機PS
¥6,090円（5%税込） 発99年6月17日

呪いとは言え、2年しか生きられない主人公と、神々たちと交じわうという背徳的な描写が話題を呼んだ傑作。赤ん坊のパッケージも当時は抜群のインパクトを持っていた。

アドバンス ガーディアンヒーローズ

乗り越えるべきハードルは高いが「もっと」に応えてくれる懐の深さは健在

続編でありながら、前作とはまったく別のプレイ感覚に戸惑うが、それに劣らぬ面白さと、それ以上にヒネクレ度がある。

『アドバンス ガーディアンヒーローズ』（以下『AGH』）を遊んでみて思ったのは、トレジャーってつくづく幸せなゲームメーカーだなぁ、ということだ。

実は今回、遊んでみたはいいがちょっと評価に困ってしまった筆者である。そこでとりあえず「世間一般的にはどうなんだろう」とネットの評判をあちこちのぞいて回ってみたのだが……意外や、予想をはるかに上回る〝賛成票〟の多さにすっかり感心してしまった。

というのも本作、たぶん1周や2周した程度ではまるっきり〝面白さ〟が見えてこないからだ。かくいう筆者も、1周目はGBASPをぶん投げ、4周目あたりでようやく「あれっ？ ひょっとしたら面白いかも」の境地に至った次第。トレジャーといえば、〝とっつきは悪いが慣れればハマる〟を地で行く作品が多いが、本作のヒネクレ度は歴代トレジャー作品の中でも群を抜いている。

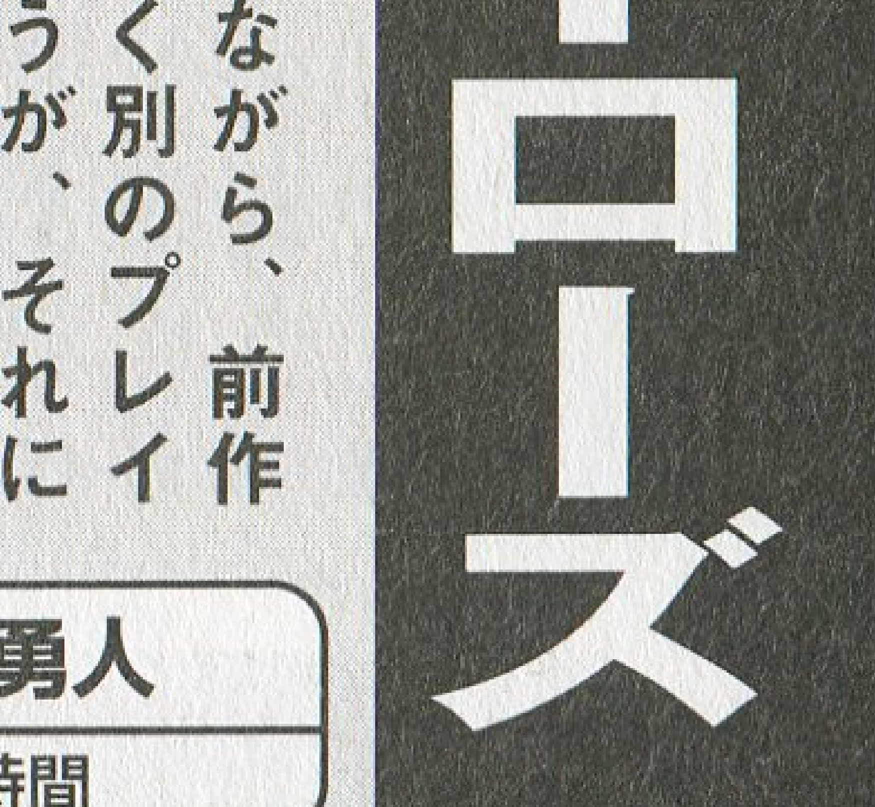
まず、前作にあたるSS版『ガーディアンヒーローズ』とは完全に切り離して考えたほうがいいだろう。前作は魔法や必殺技をガンガンぶっ放し、群がるザコ敵を蹴散らしていく豪快さがウリだったが、本作でそんなプレイをしていたら、開始3分でサイクロプスに撲殺されることになる。ストーリーが前作から地続きになっているため余計にSS版の面影を重ねたくなるが、同じ格闘ACGとは言えプレイ感覚はまったくの別モノだ。

繰り返しプレイして気づく面白さ

さて、『AGH』最大の特徴であり、また前作ファンが最も困惑するであろう新システムが「カウンター」だ。これは他の格闘ゲームで言うところのブロッキングや当て身に相当し、相手の攻撃をギリギリまで引きつけてからガード（Rボタン）を入力することで、あらゆる攻撃をノーダメージで受け流したりはね返したりできるというモノ。成功すれば「キュピーン！」という小気味よいエフェクトが発生し、飛び道具ならミサイルだろうがレーザーだろうがそのまま反射、打撃なら無防備の相手に反撃し放題、という至福の瞬間がやってくる。多少のリスクは伴うものの、成功すればいいことずくめのカウンターを、どれだけ使いこなせるかが今作のポイントだ。

しかし、カウンターの万能性は裏返せば〝カウンターができない子にはものすごく厳しい〟という一面も持ち合わせている。1周や2周した程度では面白さが見えてこないと言ったのはこのためで、敵の攻撃パターンさえわからないのにアドリブでのカウンターを強要される1周目のプレイは、正直なところかなりツライ。手堅くガードに頼るという選択肢もあるが、

text by 池谷勇人
プレイ時間：20時間



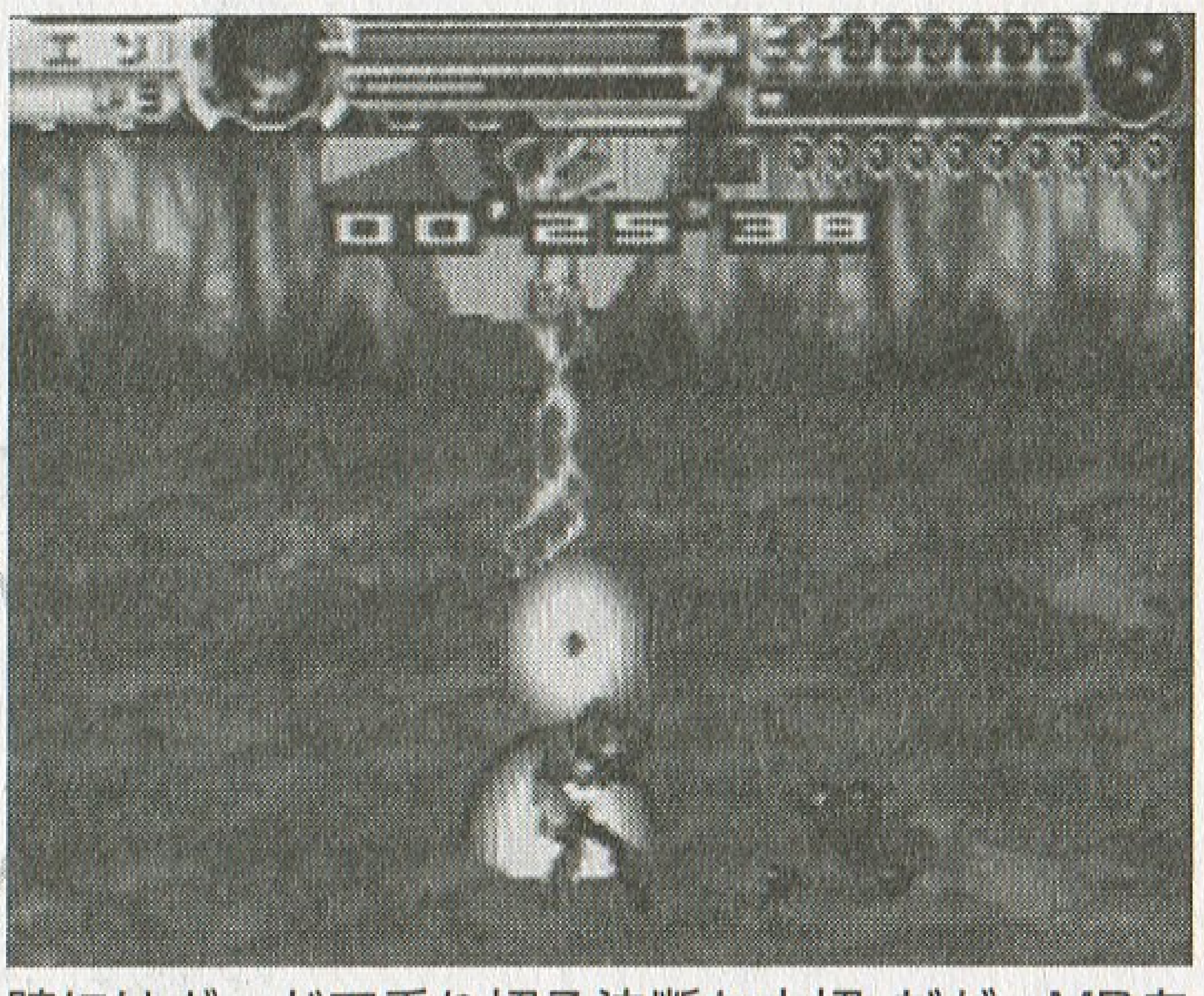
ジ リアルタイム格闘型アクション
メ トレジャー
機 GBA
¥5,040円（5％税込）
発 04年9月22日

今作ではガードにもMPを消費するため、程よくカウンターを織り交ぜていかないと結局MP切れに陥り、アッと言う間にハマる。敵の攻撃パターンを覚え、カウンターのタイミングやMP配分のコツさえつかんでしまえば俄然面白くなってくるのだが……。

　カウンター以外の要素についても、1度や2度のプレイですべてを使いこなすのは難しい。ド派手な魔法攻撃は、MP配分を間違えればガード不能に陥る諸刃の剣だし、怒りゲージを消費して発動するハイパーモードも、制限時間が短く使いどころに悩む。各種必殺技も大ぶりなものが多く、最初は思いどおりキャラクターが動いてくれずイライラするかもしれない。

　レベルアップ時のパラメータ配分も、バランス次第で難易度が必要以上に上下しすぎる感がある。前作で魔法大好きっ子だった筆者は最初のプレイで魔法偏重型にしてみたところ、通常攻撃ではほとんどダメージを与えられず、なおかつ雑魚のパンチ一発で昇天というトンでもない虚弱主人公が誕生してしまい、泣く泣く最初からやり直すハメになった。

　——とまあ、1回目のプレイは大半の人が散々な結果に終わるはずだ。なんとかエンディングまでたどり着いても、前作のようにシナリオ分岐があるわけではないし、初期選択可能な主人公3人も、修得魔法と初期パラメータが異なるだけで基本的には同キャラだ。一応、ポイントをためて隠しキャラを出していく要素はあるものの、2回、3回と繰り返しプレイする意義は今ひとつ薄く、気の短いプレイヤーなら速攻で「駄作」の烙印を押し、中古屋に走るだろう。



時にはガードで乗り切る決断も大切。だが、MPを消費するのでずっとガードし続けることはできない

無条件の〝信頼感〟を得ている数少ないメーカー

　しかし、にもかかわらず〝賛成票〟を投じる人が多いのはなぜだろうか？ それは、深く遊べば遊ぶほど、最初のプレイでは見えなかった「面白さ」が浮かび上がってくるからだ。カウンター一発で絶体絶命の窮地が大ダメージのチャンスに変わるカタルシス。クセの大きい魔法や必殺技がクリティカルにハマったときのそう快感。「カウンター返し」や「カウンター返し返し」がアツい対戦モードも、使用可能キャラが大幅に削られてしまった点を差し引いても、前作に劣らぬ面白さを秘めている。

　乗り越えるべきハードルは高いが、その先にはファンの期待を裏切らない、めくるめく『AGH』ワールドが待ち受けている。もっとカッコ良く、もっとスタイリッシュに……。プレイヤーの尽きない「もっと」に、どこまでも応じてくれる懐の深さは、まさしく〝孤高の職人集団〟トレジャーの面目躍如たる仕上がりだ。

　トレジャーが幸せなのは、こうした敷居の高さを乗り越えてくれる熱心なファンに恵まれたことだ。どんなにヒドい目に合わされても、なお繰り返しプレイする動機を支えているのは、「トレジャーの作品なら面白くないはずがない」という、無条件の〝信頼感〟にほかならない。

　現在のゲーム業界において、新しい遊びやアイデアを提案するのは簡単なことではない。どんなに優れたアイディアであっても、やさしさと安心感をひたすらに追い求める臆病なゲームユーザーがそれを受け入れてくれないからだ。そうした現状にあって、トレジャーは「新しい提案」が許される唯一のメーカーなのかもしれない。

関連作品

『ガーディアンヒーローズ』

ジACG
メセガ　機SS
¥6,090円(5%税込)　発96年1月26日

最大6人同時対戦が可能なファンタジー格闘ACGの傑作。ストーリーモードはマルチシナリオ制になっており、『AGH』はメインルートの最後で主人公たちがラスボスに敗北してしまった"if"の世界という設定。

まわるメイドインワリオ

ゲーム機よ玩具に帰れ！「手触り」を押し出したプチゲーム最新作

プチゲームの中身のみならず操作形態までも刷新した本作、CMでは非ゲーマー層へアピールしていたがはたして？

ゲーム機を回す

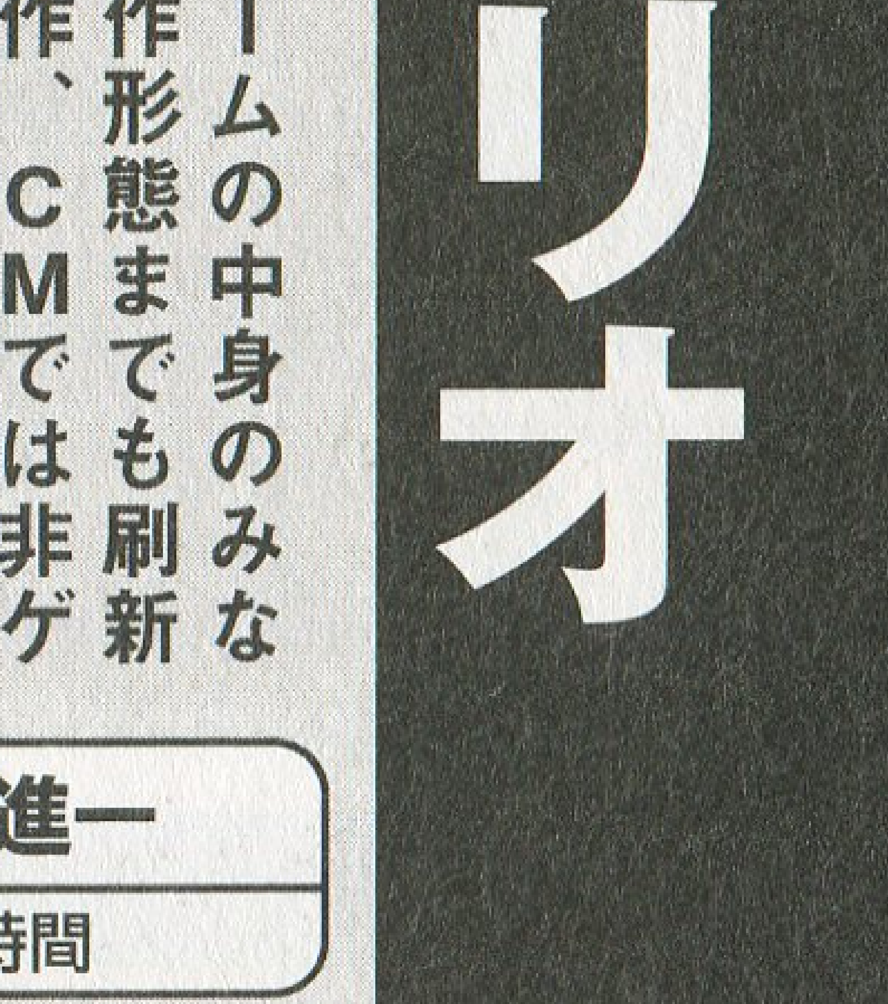
数秒で終わるプチゲームを満載。旗印の「最多　最短　最速」が「ゲームとは（いい意味での）暇つぶしである」と言い切った感のある『メイドインワリオ』から1年。タイトルの「まわる」の意味はGBAを本当に回すこと。GBAを動かせばそのとおりに画面内でヒゲそり器やワイパーが動き、大砲の向きが変わり、シェイカーが振られるのだ。弓矢を動かして的を射抜くゲームやアームを動かして品物をつかむゲームでは、角度をピタリと決めることが要求される。勢いも重要だ。しけたマッチに火をつけるゲームでは、実際にマッチをするかのごとく勢いよくGBAを動かさなければならない。ゴルフのパットを決めるゲームでは、強すぎず弱すぎずの勢いでGBAを動かしてクラブを振る必要がある。パズルのピースを回転させてはめ込むゲームや虫歯を抜くゲームではとっさの判断力も求められる。角度のゲーム、勢いのゲーム、判断力のゲームが次々と襲いかかるなか、GBAを回すのだ。実際に体験していただくのが一番早いのだが、もうこれは理屈ではなく「楽しい」。プチゲームの中にはGBAを2回転も3回転もさせないとクリアできないものもあり、くるくるとGBAを回していると自然に笑いがこみ上げてくる。これをしかめ面して「センサーが入っているにすぎない」「アイディア自体は以前からあった」と言ってしまうのは簡単だ（そしてゲームオタクというのは、ついついこういう台詞を言いたくなるものだ）。だが、体を動かして楽しいというのは人間の本能のようなものだし、それをゲームが実現して悪いという法はない。ネットワークの発達、カメラやICカードの連動など技術の発達により「ゲーム」というものの定義が大きく変化しつつある2004年に、本作を本なりカタログで見ただけで「純粋なゲームじゃない」「子どもだまし」と断じてしまう固定観念を捨てるべきだろう。友達から借りたカートリッジでも、店頭の試遊台でもいいから、一度GBAをぐるぐると回してみてほしい。

特別なことがないことの意味

手軽に楽しめる本作を支えているのが、特別な準備が一切必要ないことである。センサー内蔵カートリッジと聞くといろいろと面倒なことがありそうだが、他のGBAソフトと同じように、カートリッジを買ってきて差し込む、それだけでOK。センサー用の電池やアダプター類は要らない。センサー内蔵ゆえに特別なことがあるとすれば、電源を入れたあと、タイ

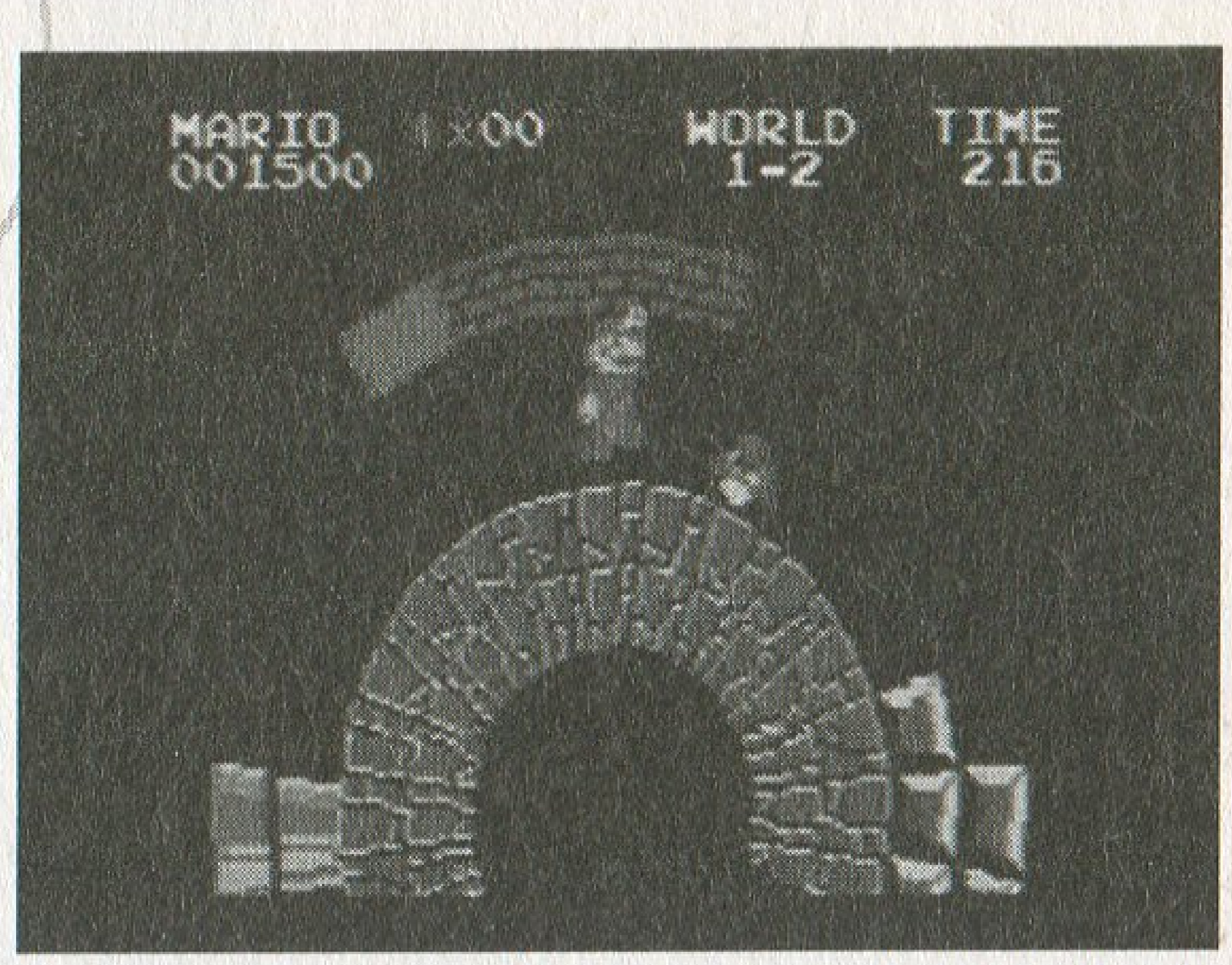
text by 箭本進一

プレイ時間：30時間



ジ まわる瞬間アクション
メ 任天堂
機 GBA
¥ 4,800円（税込）
発 04年10月14日

トル画面が出るまでに傾けたり揺らしたりすると「ちょうせいちゅう」と表示されるだけ。ホームポジションはプチゲームごとに自動で設定している（公式ページ）し、プレイ中に回転量を誤判定するケースも見られなかった。本体以外の電源が必要だったりセンサーを設定する手間があったのでは本作の評価は大きく変わっていただろう。ここで面倒な手間が必要なようであれば「一般層に受けそうなインターフェイスを用意したが、惜しい作品」となる可能性もあったのだ。しかし本作はそうはならなかった（これは喜ばしいことだ）。



『アイスクライマー』や『スーパーマリオ』などの懐ゲーを「回して」プレイできるステージもある

可能な限り手間を省いたという点は大きく評価されるべきところだろう。

おもちゃへの回帰

複雑化するゲームに対し「暇つぶし」への回帰を唱えたのが前作『メイドインワリオ』なら、『まわるメイドインワリオ』はゲーム機の「おもちゃ」への回帰を提唱している作品である。傾けることは最も素朴な遊びなのかもしれない。本体を傾けて水槽の中に浮かぶ輪を的棒に入れる水中輪投げ、台を傾けることで走り出すミニカー、手を傾けることにより動力もないのに飛び回る飛行機の玩具など、傾けるという行為はあらゆる玩具に対して可能なアプローチなのだ。そうした意味で傾けて操作する『まわるメイドインワリオ』は実に玩具的と言えるだろう。その本作にレトロおもちゃの再現が多数入っているのは興味深い。傾けると水中に白いフレークが舞うスノーボールや、ボタンを押すと弛緩する人形、GBAを回すと音が出るでんでん太鼓や、さまざまに模様の変わる万華鏡などレトロおもちゃをゲーム中で入手できるのだ。こうしたレトロおもちゃとコンピューターゲームの比較としてよく使われるのが「手触り」という単語である。本作ではこの「手触り」を、GBAを傾けることと振動で表現している。「無味乾燥なTVゲームとは違い、おもちゃには独特の手触りがあり…」といった定型句でマスコミはビデオゲームとおもちゃを敵対させようとするが、本作により、GBAは「手触りのあるおもちゃ」となった……とは言い過ぎだろうか。ゲームコンセプトがGBAのありようをも変えたのだ。

気軽な玩具であれ

任天堂はネットワークを利用したゲームというものにあまり積極的ではない。他社のゲーム機がDVD再生機能やネットとの連動によって「家電」となる道を模索しているのとは対照的だ。また、本作の束縛時間の短さは、近年のゲーム（特にネットゲームやネット連動ゲーム）がアイテムや称号、長時間のプレイが必要となるバランスなど、プレイヤーを束縛するものを増やしていく傾向とも明らかに異なっている。本作は、ネットゲームに代表される「ゲームを始めるのに覚悟が必要になる」ディープ化に真っ向から疑問を投げかけているのだ。ゲーム機よ、老若男女、知識と覚悟を問わず気軽に楽しめる玩具であれ…という任天堂ならではのメッセージが込められているのだ。ゲームソフトの原点回帰をうたった前作に引き続き、ゲーム機の原点回帰を提唱しているのである。

関連作品

『メイドインワリオ』

ジ瞬間アクション
メ任天堂　機GBA
¥5,040円（5%税込）　発03年3月21日

ゲームの価値＝プレイ時間という図式に真っ向から挑戦。数秒で終わるプチゲームを大量に詰め込んだコンセプトの斬新さが話題を呼んだ。シンプルイズベストを地でいくゲーム内容は、いわゆる「ゲーマー」以外の層からも支持され、任天堂の底力を見せることとなったのは記憶に新しい。

アカイイト

「百合」という題材は良いものの抜きん出るには足りないものが多い

これといったムーブメントがなくなったギャルゲーの、新たな起爆剤となる可能性も秘めていたが……。

なぜ「百合」なのか？

コンシューマギャルゲーがPCからの移植ものに大半を占められている中、今秋は続編ものも含めて、コンシューマオリジナル作品が相次いだ。『アカイイト』はその中の一本、「和風伝奇ホラーアドベンチャー」だ。

10年前に父を亡くした主人公の女子高生・羽藤桂は母の死に伴い、今は主のいない祖父の屋敷のある故郷を訪れる。そして彼女の周りに集ってくる、日本刀を抱えた無表情な黒髪の少女、母や祖母の代から因縁のある年齢不詳の女性、白い子狐を連れて家出中の幼い少女、夜な夜な襲い来る双子の鬼の娘、そして夢の中に現れる青い髪の娘。ギャルゲーのフォーマットに沿って多様なタイプをそろえているが、本作がユニークな点は、主人公も女性だという点であろう。

コンシューマギャルゲーはムーブメントを巻き起こす程の作品が『シスター・プリンセス』以降途絶えており、移動先を失ったギャルゲーファンの中で最大公約数的な話題として存在しているのが、小説「マリア様がみてる」シリーズであった。それ故に本作が狙っているのはいわゆる「百合もの」と呼ばれるラインだと思われるのだが……それがこの作品の評価を難しいものにしている。

そもそもなぜ「マリみて」が受けたかというと、男性的視点からすれば、12人の妹だとか「ネタ」的な素材から入るマニアたちが、耽美で優雅な女子校という、非現実的な綺麗事とも言える「ネタ」に食いついたことに尽きるのだが、そもそも「マリみて」はローティーンの女子を想定して書かれた作品であり、これは宝塚の最前列席を男が占めているような、ねじれたヒットだったのである。

ところが本作はあまりにも生硬すぎた。

本作の題材は「鬼」である。古事記から続く日本の伝承・神話を中心に話を組み立てている。その構成はきっちりとしていて、キャラクター設定から会話の端々に伏線が入っていて、読み進めてみると結構感心する。しかしキャラクターを見てみると、そのグラフィックと同様、安定した質はあるものの、造詣や明かされる正体に、膝を叩くような意外さや、泣き悲しんで感情移入するような印象深さ、思わず人に話したくなるような面白みが少ないのである。例えば前述の黒髪の少女が古来より続く鬼の掃討専門機関の一員であり、有能かつ冷静だが孤独で、主人公によって友情を知るという設定に、目新しさを感じられるだろうか？泣きゲーだの鬱ゲーだのが気軽に口の端に上る昨今において、やや地味に小さくまとまっている感は

text by天野譲二

プレイ時間：30時間



ジ 和風伝奇ホラーAVG
メ サクセス
機 PS2
¥ 7,140円（5％税込）
発 04年10月21日

ぬぐえない。特にハイティーンのキャラクターが少ないというのは、男性層には致命的だ。だからといって本作が女性向けに売れる作品かというとそういう狙いも強く出ていないので、誰に向けて作られた作品なのか、今ひとつ不明瞭に感じられる。

突出するために足りなかったもの

元々百合というか、レズビアンものはホラーものの中では古典的な題材であり、古くはレ・ファニュの小説「吸血鬼カーミラ」、映画でもハマープロやジャン・ローランの作品などでおなじみである。が、本作は和風伝奇ということで吸血を素材にしているにもかかわらず、うまくかみ合っていない。

ひとつは外見が現代風なキャラクターであること（特にラスボスがズボンにシャツというラフなスタイルなのは、宴会芸の劇のようだ）、もうひとつが売りである吸血シーンの色気のなさだ。血を吸われるヒロインには恍惚も背徳もなく、緊張感に欠ける。ビジュアル的には一見「百合」っぽさの象徴としてゲーム内容に融合しているように見えるが、さほどの効果を上げているようには感じられなかった。

その主たる原因は、シナリオであろう。1プレイ6時間程度と程よい長さで、かつ結末は30以上用意されていて分岐が豊富であり、この点は好感が持てる。しかし前述のような突出した個性の欠如、百合ものゆえの感情移入をしにくい設定が足を引っ張っている。

そして読んでいて思ったのは、仲のよいお友達とレズというか百合が混同されているように感じた点だ。友情レベルのつながりから愛情・あるいは人生や生命をともにするほどのつながりに至るまでの経緯に説得力がなく、ちょっと優しくしてちょっと涙ながらに力説したからと言って、その人の処世感がここまで劇的に変化するわけでもないだろうと思ってしまう。物語を理解するのに必要な情報が、中盤に会話を通して大量にドサッと出てきて、徐々に話をひもといていく醍醐味に欠ける点と合わせて、もう少し熟達した語り口が欲しかったところだ。

もう一点気になったのが、グラフィックだ。数多くイベントCGや立ち絵が用意されているにもかかわらず（それぞれの質も高い）、トリミングやクローズアップによる使い回しが多用されて目立つのはいただけない。

特にそれが顕著なのが、戦闘場面だ。敵が集団で襲いかかってくる場面で、同じ絵を3枚コピーして並べているとかだけではない。ヒロインたちと敵キャラクターの戦闘はそれなりに熱い展開で盛り上がるのだが、ビジュアルはヒロインの立ち絵、手のアップ、襲いかかる絵、敵の絵など、それらを交互に表示しているだけだ。演出に凝っていると好意的に書きたいところだが、なぜここで敵キャラクターとヒロインが対峙する一枚絵を入れられないのか、理解に苦しむ。エフェクトは少なくても、場面に必要な絵をふんだんに用意していた『インタールード』などと比べるのは酷だろうか。

あとは巨大な分岐図（進行チャート）とセーブファイル管理を一元化し、セーブ箇所を見やすくしてもらえるとありがたかったのだが。

全体的にコンセプトや設計に頷ける部分が多いものの、詰めの部分の甘さで抜きん出られなかった、そんな作品である。



最低限必要と思われる分の一枚絵は存在するものの、今ひとつ足りない印象は拭えない

関連作品

『久遠の絆』

ジAVG
メフォグ　機PS
¥6,090円　発98年12月3日

日本の神話・陰陽道などをベースに、平安・元禄・幕末・現代の千年以上にわたる男女の愛憎を描いたシネマティックノベル。1プレイに20時間はかかるという、制作者の鬼気迫る熱意が伝わってくる作品で、信奉者とも呼ぶべきファンを数多く生んだ。

エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー

何度も挫折した先に待ち構えている達成感。そのルーツは……

前作よりもシビアでありながら幾度となく挑戦を繰り返す自分に気付いたとき、本作に海外タイトルの気概を見た。

text by 飴尾拓朗
プレイ時間：30時間

前号のレビューは本作への布石だ！

全国の航空機キチ○○（略してコーキチ）が今か今かとキリンのごとく首を伸ばして待ち焦がれ、彼らに拍手でもって出迎えられた『エースコンバット』（以下『AC』）最新作。

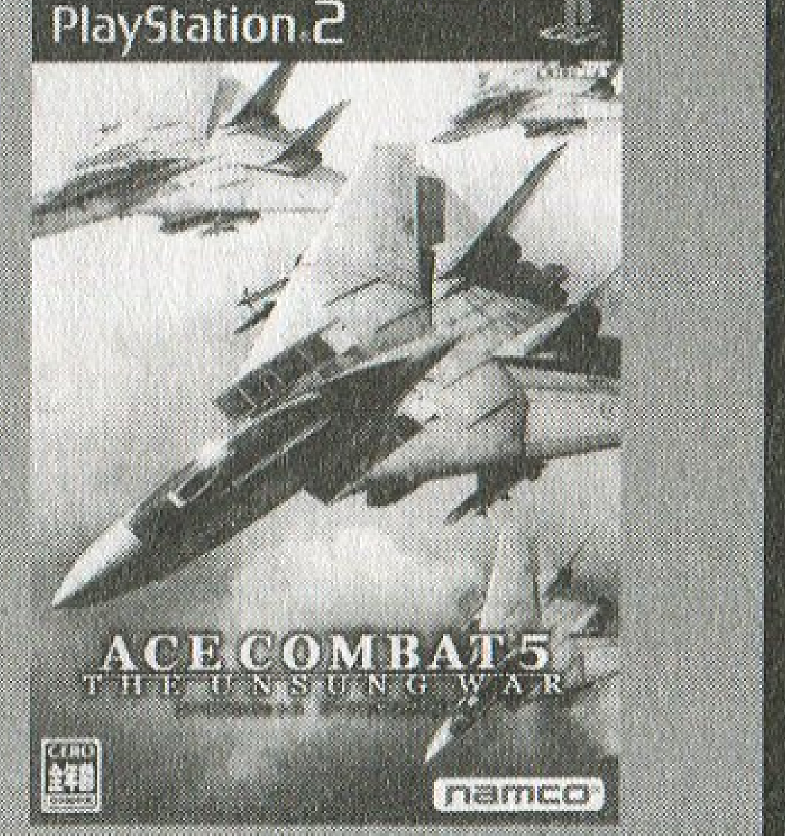
偵察飛行、味方陸上部隊の支援、輸送ヘリの護衛、大規模侵攻作戦、大がかりなドッグファイト……と、シリーズを通して継承されている「戦闘機乗りとして対峙するあらゆるシチュエーション（前号の拙稿『AC04』再批評より引用）」は、お約束の「アクロバティックなフライト」も含めて、前作よりもさらに心躍る展開に仕上がっている。

もちろん、ミッション遂行中はプレイヤーにひと息もつかせぬテンポで状況が変わっていくため、手を休めているヒマはおろか、目をこすっているヒマすらありゃしない。前作同様、そこでは閉ざされた空間での空戦を手軽にかつ、目の前で起きた出来事のように疑似体験することができる。否、前作以上に「俺がエースパイロットだ」と錯覚するだけのシチュエーションが、手ぐすね引いてプレイヤーを今か今かと待ち構えている。

本作で前面に打ち出されたコンセプトは「仲間」。前作までは僚機の存在が「オマケ」程度でしかなかったが、本作ではストーリーの展開に仲間が密接にかかわってくるほか、（簡単ではあるが）僚機に直接指示を出すことによるターゲットへのけん制、僚機とのコンビネーションプレイと、仲間の存在を前作以上に意識させられる。

かといって、僚機がターゲットをボコボコたたき落とすサマを指をくわえて見ているワケにはいかず、前作までと同じく「あくまで主人公はプレイヤー」であり、プレイヤー自身が奮戦しないと大きな戦果を挙げることはできない。リアルタイムで変わっていく戦況や耳に入ってくる通信は、間違いなくプレイヤーを大空の非現実的な空間にくぎ付けにするだろう。

もちろん、古今東西の戦闘機コレクションだって健在だ。実在機はもちろん、本来存在しない架空の戦闘機を含めた登場機体のラインナップ、そしてミッション展開などを見るにつけ、PS版『AC3』を思い出させるものとなっている。また今回は、機体の値段が低めに抑えられている代わりに、仲間のための機体も含めて購入する必要が出てくる。ミッションによっては愛機だけではなく、僚機を含めた部隊全体の戦闘力を考えて編隊を組むことも視野に入れなければならなくなる。一部の機種にバリエーションが設定され、機体の熟練度によって派生種が出現するシステムもあって、搭乗機体を選ぶだけでも試行錯誤させてく



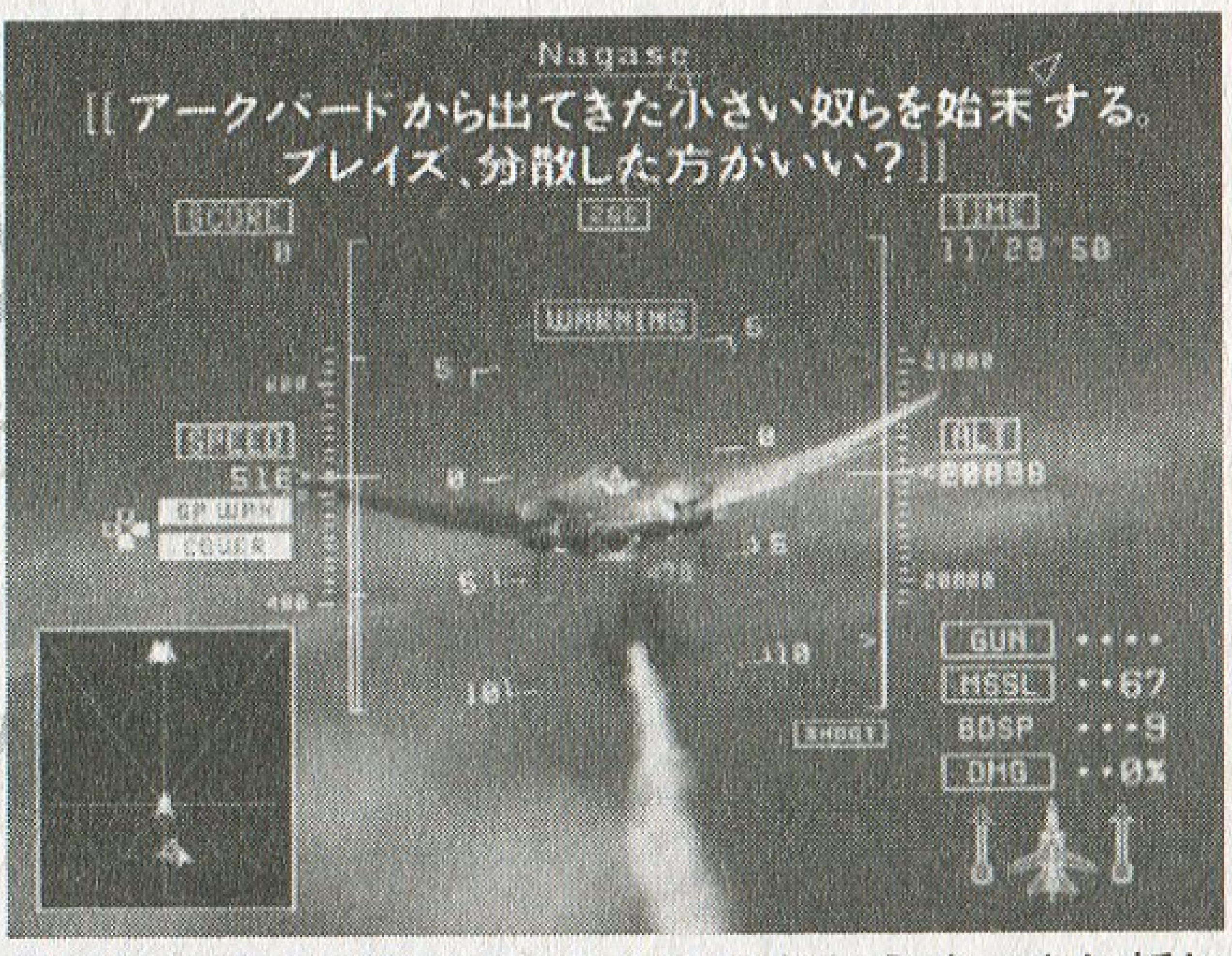
ジ フライトシューティング
メ ナムコ
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年10月21日

れる。
　また、本シリーズの売りのひとつに、プレイヤーに妄想の余地を残しつつ、うるさすぎず最低限度に抑えられたビジュアルシーンがある。本作においては、孤島に派遣されてきた「ひとりの従軍ジャーナリスト」の視点で物語が進んでいく。あくまでプレイヤー本人ではなく他人の視点から見た戦線……本作のこだわりであり、今回も戦闘続きで疲れたプレイヤーの翼を癒やしてくれる。前作から経過した3年の月日は、『AC』を大いに成長させるに至った。

前作は入門編でしかなかった?

　これだけ好材料が揃っていながら、ゲームバランスのこれまたシビアなこと。前作と比べると「ちと難しすぎやしねェか?」と叫びたくなるシビアなシチュエーションの連発に、マニュアルに記載されている「1ミッションあたりの平均プレイ回数」が、伊達や酔狂ではないことをまざまざと思い知らされる。戦功を焦るあまり、幾度愛機を撃墜されたコトか。これが前作『04』で培われていたハズの「プレイヤーが楽しく遊ぶためのウソ」につながらず、単にシビアなフライトシミュレータになってしまっている、と感じてしまうほどである。しかしそうではない。随所にウソがありながら、ウソのつき方が前作よりもずっとうまくなったのだと解釈すべきだ。クソッ! と叫びコントローラをたたきつけながらも、無意識のうちに「今しがたたたきつけたソレ」をもう一度握り締めて、再度ミッションに挑戦する気力がわいてくる。実機よりもはるかに手軽に、かつ極限の緊張感を肌で感じながら大空を飛び交う醍醐味は少しも損なわれていない。難易度EASYでありながらギリギリのゲームバランスにして、ミッションをクリアしたときに味わえる達成感の高さ。この極限まで高められたシビアさに、どこか懐かしい感覚を思い出した。16ビットハードの時代に、海外ゲームと呼ばれていたジャンルで「のみ」感じることができた高揚感だ。

　かつて、海外タイトルにハマり狂った視点で見ると、本作の持つシビアさ加減もハマり度合いも十分に納得ができる。前作がPS2版『AC入門編』であれば、本作こそがまさに『本編』であり、シリーズのファンたちが待ち望んでいたタイトルだった。ミッションを失敗しても、エースパイロットになるために積まなければいけない本作における戦闘経験と、こなすべき出撃回数が少ないだけだ、と己自身を納得させられるだけの説得力と、それに対する悔しさが交錯し、再度挑戦する気力がわいてくる。まるで、開発者が「今度こそ本当の空戦を見せてあげるよ」と言っているようにも感じられる。



見慣れたはずの画面であるにもかかわらず、また新たな妄想をかき立てられてしまう

　全身がゲームに対する煩悩と鋭い反射神経で包まれていた全盛期に、本タイトルと出会っていたら……そこには、少しばかり感覚が鈍化し、あれほど持て余していた「ゲームにかじりつく体力」を失い、目の前で墜落していく愛機を見つめながら、射出されたシートの上で歯ぎしりし地団駄を踏む僕がいた。次回作へ向けて幾度となく飛び立つ機体と、同じ大空を飛び回る同志への想いを妄想しつつ、前号と併せて本シリーズに対して、ひいては本作に大きく興味を持っていただけたらこれ幸い。

関連作品

『エースコンバット04 シャッタードスカイ』
ジフライトシューティング
メナムコ　機PS2
¥7,140円(5%税込)　発01年9月13日

手軽にそう快感を味わうことが可能でありながら、それまでの作品以上に「ゲームを意識した」ウソを隠し通し、空戦のリアリティまで感じさせることに成功したタイトル。現代空戦モノの入門作としてぜひプレイしておきたい。

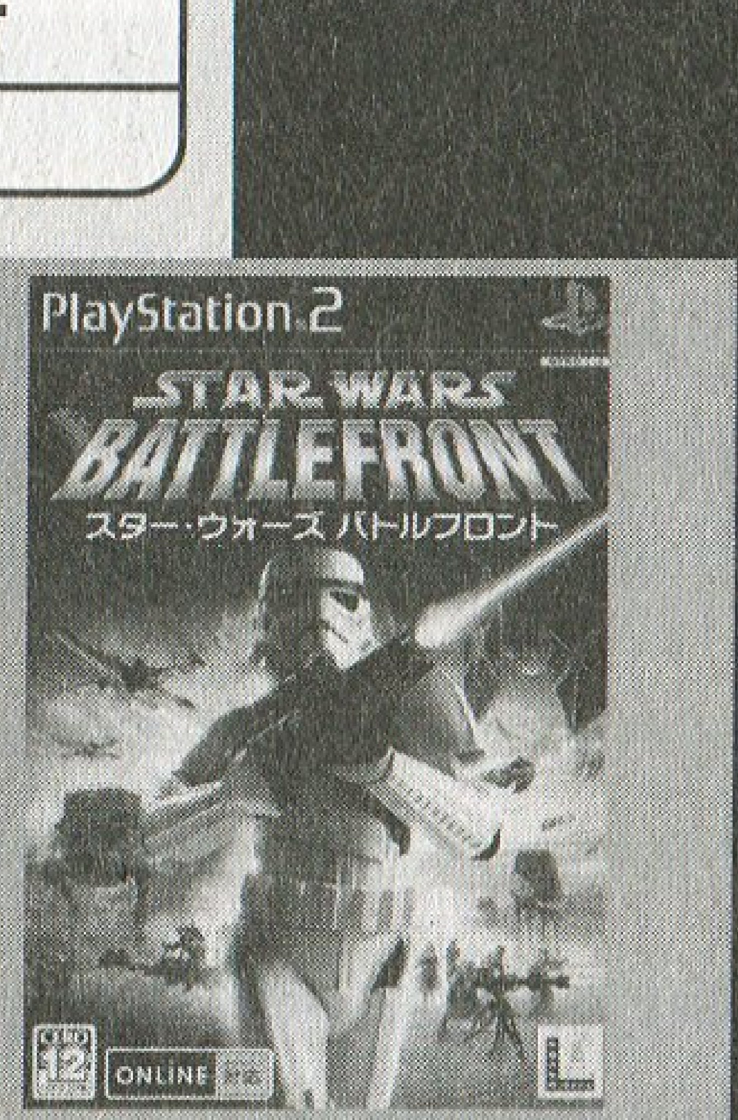
スター・ウォーズ バトルフロント

〝現場の視点〟で堪能するSWサーガ……その正体は、壮大なスケールの兵隊ゴッコ

FPSスタイルでSWの世界を体験させてくれる本作。ジェダイたちではなく、無名の兵士の視点を通して見る戦場とは？

text by AZ 1号

プレイ時間：36時間



ジ サードパーソンシューティング
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2/XBOX
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年10月7日

ルーク・スカイウォーカーの活躍を描く旧三部作「トリロジー」DVDボックスの発売、来年には劇場版「エピソードⅢ」が公開予定……と、今再び、スター・ウォーズが盛り上がりを見せている。そんな時代の追い風を受けて登場したのが『スター・ウォーズ バトルフロント』（以下『BF』）だ。スター・ウォーズといえば、言うまでもなくSF映画のスタンダード。当然ながら、同シリーズをベースにしたゲームもこれまでに多数、作られてきた。銀河を二分して戦われる壮大な星間戦争、ルークにオビ＝ワン、ヴェイダー卿といった多彩な人物の織り成すドラマ……。〝スペース・オペラの代名詞＝スター・ウォーズ〟だけあって見せ場には事欠かないし、実際に『レベルアサルト』『ローグスコードロン』といったゲームの中で、さまざまな名場面が繰り返し描かれてきた。しかし、それら一連のゲームとは大きく異なり、いわゆる〝原作ものゲームのお約束〟をあえて無視した異色作が、この『BF』なのである。

基本はオーソドックスなFPS 主人公は〝無名の一兵士〟

本作『BF』は、スター・ウォーズの世界における戦闘をテーマとするFPSだ。ミリタリーFPSとして評価の高い『バトルフィールド』をスター・ウォーズの世界に合わせて作り直したものと考えれば理解が早い。〝クローン戦争〟〝銀河内乱〟の双方を舞台にしており、プレイヤーは共和国軍と連合軍、帝国軍と反乱軍の四勢力を選択。ブラスターライフルを手に、炎と爆煙の真っただ中に飛び出すこととなる。オンラインプレイに対応しているのもウリのひとつだ。

先ほど、「ブラスターライフルを手に……」と書いたが、実は、ここで「ライトセーバーを手に」といかないところに、本作の大きな特徴がある。言うまでもなく、ライトセーバーといえば〝スター・ウォーズにおけるヒーロー〟ジェダイの証。ところが、この『BF』では、プレイヤーの分身たる主人公は、まったく無名の〝一兵士〟という設定なのだ。言ってみれば、映画の中でルークやオビ＝ワン、メイス・ウィンドウといったヒーローの後方で銃弾に倒れたり、爆弾に吹き飛ばされたりしている存在……それがアナタなのだ。

主人公になれないもどかしさ「末端の兵隊はツライよ」

魅力的なキャラが多数登場するスター・ウォーズだけに、ゲームの中で「ジェダイをはじめとする人気キャラとして活躍したい」と考えるプレイヤーも少なくないものと思われるが、本作『BF』においても、その種の楽しみは意図的

にゼロに抑えられている（条件を満たせばジェダイが使用可能になる……というような仕様も存在せず）。こういった部分については、特に原作ファンの間にフラストレーションを感じる向きがあるかもしれない。しかし、原作ものゲームの〝ひとつの形〟として、筆者は大いに評価するものだ。ある世界観を楽しむ方法は、なにも「主要登場人物になりきる」ことだけではない。白い装甲服に身を包んだトルーパーとして戦場に立つあなたの隣を、あのダース・ヴェイダーが駆け抜けていくとき（しかも、例の〝シュコー〟という独特の呼吸音までバッチリ聞こえる！）……そこは間違いなくスター・ウォーズの世界なのである。


もちろん、映画で見た状況と似た局面を体験することは可能。ただし、あくまでも一般兵士としてであるが

ただし、戦場でCPU操るジェダイに遭遇した日には、一般兵であるプレイヤーがまともに戦って勝てる可能性は限りなくゼロ。少々情けない気もするが、「戦場でジェダイを見たら逃げろ！」が合言葉だったりもする。

戦闘自体は大味なもののよく練られた〝陣取り合戦〟

本作『BF』には、オンラインプレイ以外に複数のモードが存在するが、戦闘の基本ルールはどれも同じ。プレイヤーの戦死＝ゲームオーバーではなく、一定時間が経過すれば〝コマンドポスト（CP）〟と呼ばれる陣地で戦線復帰可能というシステムが採用されている（ただし戦場ごとに復活可能な兵員数の上限が存在）。全CPを失えば戦力の補充が不可能になるため、ごく自然に各CPを巡る熱い争奪戦が展開されるわけだ。このシステムはよく練りこまれたもので、「ひたすら敵兵を倒す」「CP占拠に専念する」などの選択肢が展開に厚みを与えている。

反面、本作の戦闘は〝戦争ゴッコ〟のそれに近いレベル。味方兵士に「ついてこい」「攻撃せよ」といったチームコマンドを出すことも可能だが、そもそも小隊レベルの連携が要求される緻密なスタイルにはなっていないため、『ゴーストリコン』に代表されるリアルな戦術級FPSとは、まったく別次元の戦闘となってしまっている。フィールド上に存在する各種ビークルにも自由に搭乗可能なのだが、この部分も、いい意味で大味な作り。深く考えることなくAT-ATなどの大物に乗れるのはいいが、ビークルに乗ると一気に大量殺戮への道が開けたりする。こうした極端さは、特にオンラインプレイ時のビークルの取り合い、いわゆる〝乗り物厨〟排斥……といった問題の遠因ともなっている。もっとも、本作のこうしたテイストが「死んでも復活可能」というルールと相まって、独自の軽快感を醸し出しているのも一面の事実。ま、気がつくと、戦場中に散らばった兵士がてんでバラバラに戦っていたりするのはご愛きょう、ということで……（笑）。

スター・ウォーズ関連のゲームといえば、〝クローントルーパーが主人公〟というPCゲーム『スター・ウォーズ リパブリックコマンド』の発売も控えている。全員が同じ姿の一般兵が主人公……という、地味さではある意味で本作『BF』をも凌ぐコンセプトだ。キラ星のごとくヒーローがあふれかえるこの世界で、あえて無名戦士にスポットを当てるというシブイ選択は、原作ものゲームの世界に新しい潮流をもたらすのか、どうか……。とりあえず、今回の『BF』における試みは成功を収めたようである。

関連作品

スター・ウォーズ レベルアサルトII

ジ シューティング
メ ビーピーエス　機 PS
¥6,090円（5%税込）　発 96年12月27日

帝国軍の基地内部におけるガンシューティング、X-ウィング戦闘機で展開するシューティング、そしてミレニアム・ファルコン号によるフライトシミュレーション……。これ1本で、スター・ウォーズ初期の見どころすべてを体験可能なゲーム。ある意味で『BF』と対極に位置するタイトルと言えよう。

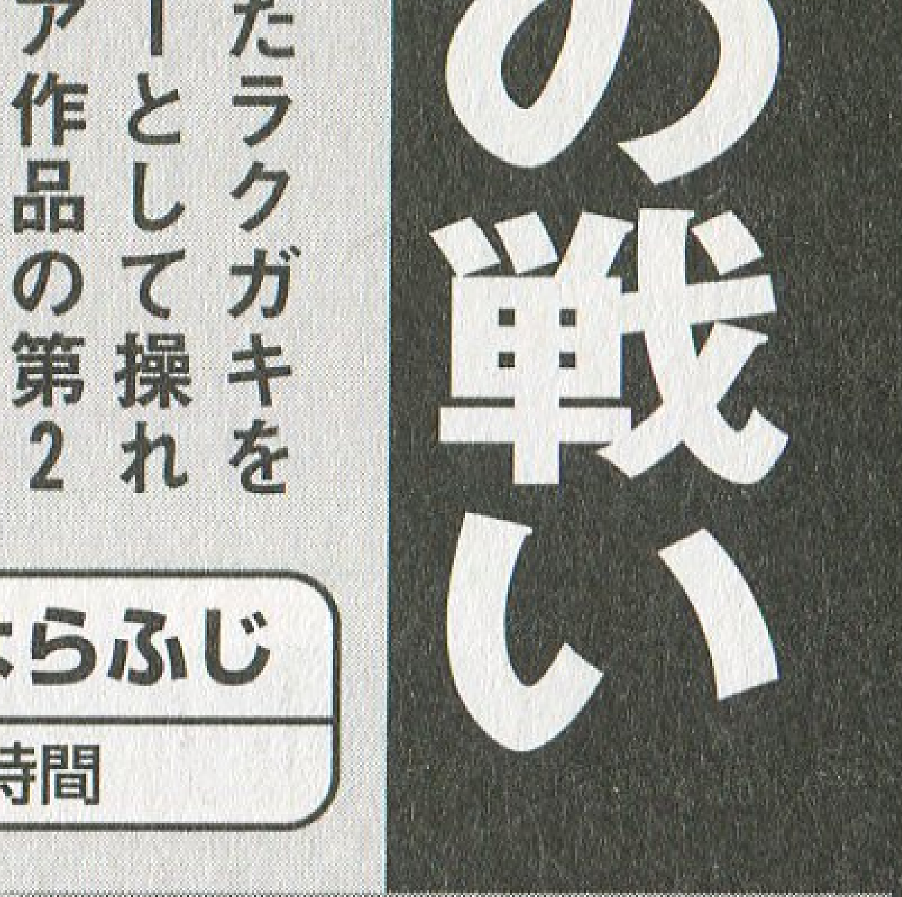
ラクガキ王国2 魔王城の戦い

ラクガキの良さを打ち消した、荒れたフィールドと主人公の存在

自分で描いたラクガキをキャラクターとして操れるアイディア作品の第2弾。前作は問題も多かったが、今作では……？

text by MIDIはらふじ

プレイ時間：28時間



ジ ラクガキ変身アクションゲーム
メ タイトー
機 PS2
¥ 7,140円(5%税込)
発 04年9月22日

前作とは打って変わってアクションRPGに

小学生時代は校内のマンガクラブに所属し、クラブ活動がある日は机に向かってずーっと4コママンガを描いていた。絵のセンスは皆無だったが、絵を描くこと自体が楽しく、いくつもいくつも作品を描いていた覚えがある。

日本はアニメ・マンガ文化が他国に比べて発展していて、潜在的なマンガ家人口は推定800万人にものぼるとか。発表する・しないを問わなければ、日本人は絵を描くことが好きな人種なのだ。

そこで、この『ラクガキ王国2』の登場である。自分が描いたラクガキをプレイヤーキャラとして操作できる、ある意味夢のようなソフト。前作『ラクガキ王国』はコマンドバトル式RPGの型式をとっていたが、今回は3D視点のアクションRPGとなっている。

基本的な流れは、まず操作すべきラクガキキャラを描いて、それを動かしフィールドを探索、レベルを上げてラクガキの機能が強化（レベルに応じて、武器やタイヤなどが付けられるようになる）されたら、新しいラクガキを描いて、またフィールド探索。延々とこの繰り返し。つまりこの作品は、ラクガキを描く、フィールドで戦うの二本柱で構成されているのだ。

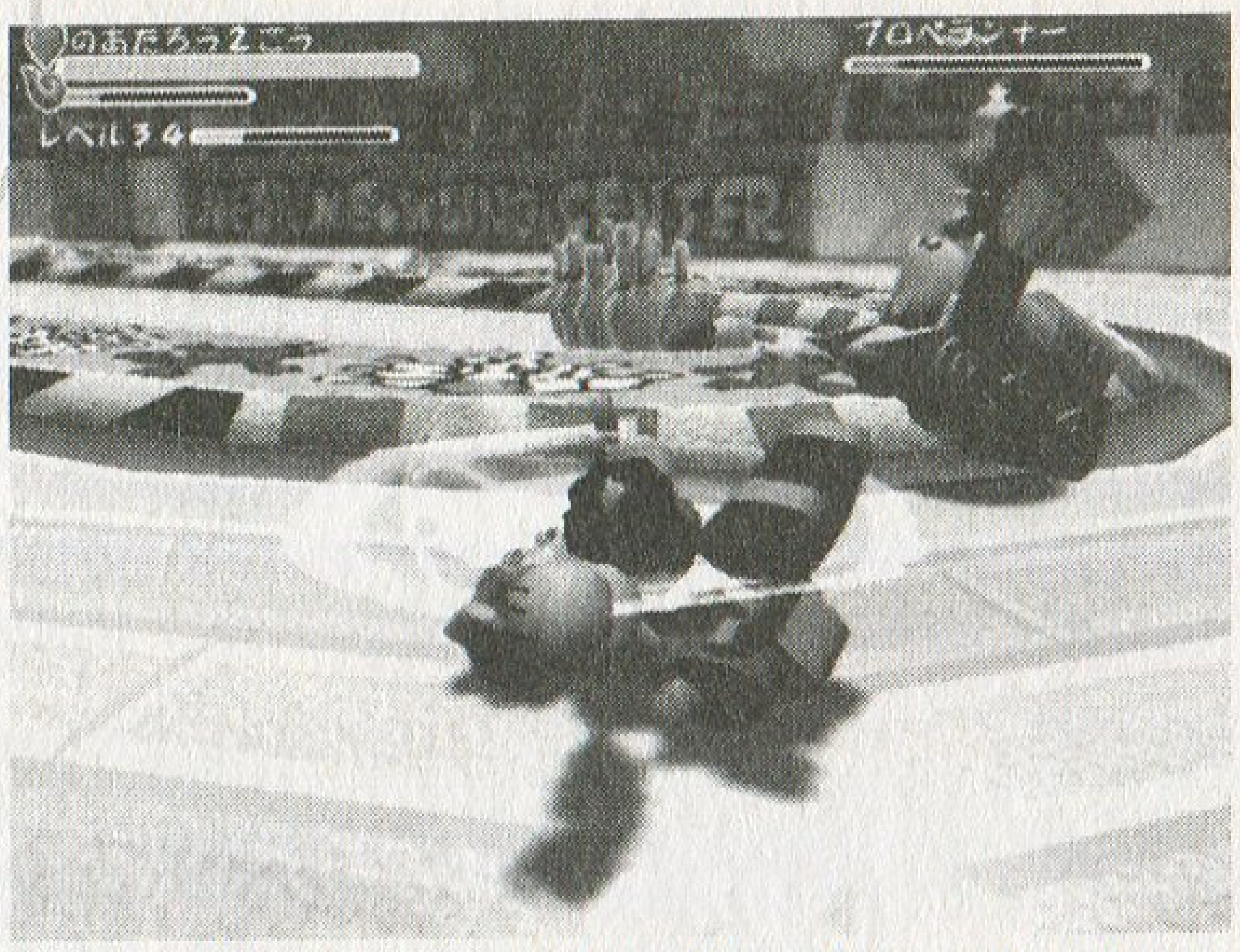
では、その二本柱であるラクガキパートとフィールドパートは、ユーザーを満足させられる作りになっているのかどうかというと。まず、ラクガキパートは十分に及第点を与えられる完成度となっている。平面（ラクガキ）から立体物（操作するキャラクター）を生み出す行程は、本来非常にややこしく、そのプロセスも理解しにくいはず。だが本作ではそれが誰にでもできるよう作られていて、非常に好感が持てた。前作で使い勝手が悪かった部分（ラクガキがどっちを向いてるかわからない、など）も、今回はちゃんとリファインされてて◎。インターフェイス類もわかりやすく整理されているし、機能も増えており、2〜3キャラ描いてラクガキすることに慣れれば、あとは自分が思ったとおり描けるようになるはずだ。前作でヒーコラ言いながら描いていた日々が懐かしく、またバカバカしく思えるほどに、今回のラクガキパートは洗練され、また楽しいものとなっていると言える。

フィールドパートでは作り込み不足が露呈

では、描いたラクガキを実際に操作できるフィールドパートはどうかというと、正直言って、こちらはかなりトホホなものに。言い方は悪いが、スタッフがラクガキパートの完成度を追求するあまり、こっちをおそろかにしたんじゃな

いの？　という印象を受けるほどだ。特に目立った仕掛けもなく、ただ敵を倒して進んでゆくだけのルーチンワーク。例えるなら、『スーパーマリオ64』を模倣したC級作品のような感じ。敵のラクガキキャラをコピーしてワザを奪い取るというプチ目的はあるものの、作業的な意味合いが強く、楽しさを感じるたぐいのものではない。

　要するに、ラクガキを描くのは楽しいけれども、そのラクガキを動かす部分がビックリするぐらいに楽しくないのだ。これは意味もなくダラダラとフィールドを歩き回らされたり、次に何をすべきかの指示が出されなかったりした前作にも言えたこと。今回の『2』も、見事にそれと同じ轍を踏んでしまっているんである。


苦心して描いたラクガキが走り回る姿からは、感動すら覚える。だが、残念ながらその先が続かない

　確かにこのゲームの肝はラクガキかもしれない。だが、多少強引な論ではあるけれども、〝何かを描く〟ことだけなら、「せんせい」や「らくがきんちょ」といった、子供用玩具で事足りるんである。この『ラクガキ王国』シリーズの主点は、自分で描いたものが自由に動かせる部分にあるはず。なのに、その自由に動かすフィールドが整備されていない荒れ地じゃ、楽しさも半減してしまう。フィールドパートの完成度いかんによっては、ものすごい作品に化ける可能性があったはずなだけに、余計にもったいないと思えてならない。

　それから、本作品をプレイしていて、気になった点がもうひとつある。主人公ピクセルの存在だ。ぶっちゃけ、こいつの存在に腹が立ってしょうがない。公式資料によると、キャンバス国の王子で、好奇心旺盛でイタズラ好きだが、面倒くさいことは嫌いなまけ者とある。わかりやすくいうと、トラブルメーカーなくせに、尻ぬぐいはかったりぃしダリぃからしたくないという、渋谷や池袋あたりを徘徊するバカヤンキー的発想の持ち主。その面倒くささも照れからくる裏返しならまだかわいいが、本当に面倒臭がっているからたまらない。こいつのせいで国中の人たちが魔物に囚われているというのに、何かあったら「ちぇっ、めんどくさいなぁ」と言い放ったりして。それを聞いた瞬間、僕はムカッ腹が立って、コントローラをぶん投げてしまったほどだ。

　制作者側は、子どもに受けるようデフォルメされた性格を設定したのかもしれない。だが、こんな性格が破たんしたヤツに感情移入してゲームを遊べるほど僕の心は広くない。っていうか、子どもにこのキャラがウケるのかどうかもはなはだ疑問ではあるんだけれど。

化ける可能性はまだ残っているはず

　最後になるが、僕はこの作品が嫌いなわけではない。大化けする可能性を感じるからこそ、細かい部分の雑な作りがもったいなく思えるのだ。もし次回作があるのなら、フィールドパートの完成度の向上は必須だろう。それが改善されない限り、本シリーズは「子どもだましな佳作」のレッテルを貼られたまま幕を閉じることになるかもしれない。本シリーズをひそかに応援している僕としては（いやホントに応援してるのよ）、そういう細かい部分を修正しつつ作品のグレードを上げ、誰にも薦められる良作に化けてもらいたい。それから……、次回作では主人公はマトモな人にしてほしいと切に願う。できれば子どもに安心して見せられる主人公がいいなぁ。あ、これ、子を持つ親としての意見ね。

関連作品

プレイステーション2 ザ・ベスト ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国

ジラクガキRPG　メタイトー　機PS2
¥3,045円（5%税込）　発03年1月16日

元気で前向きな女の子ヒバナを操作し、ラクガキファイトで帝国軍と戦っていくRPG。『2』と同様、『となりのトトロ』で作画監督を務めた佐藤好春がアートディレクターで参加しており、絵や世界観などでジブリテイストが全開に。そのホンワカ世界観を目当てで購入した人も多かった。

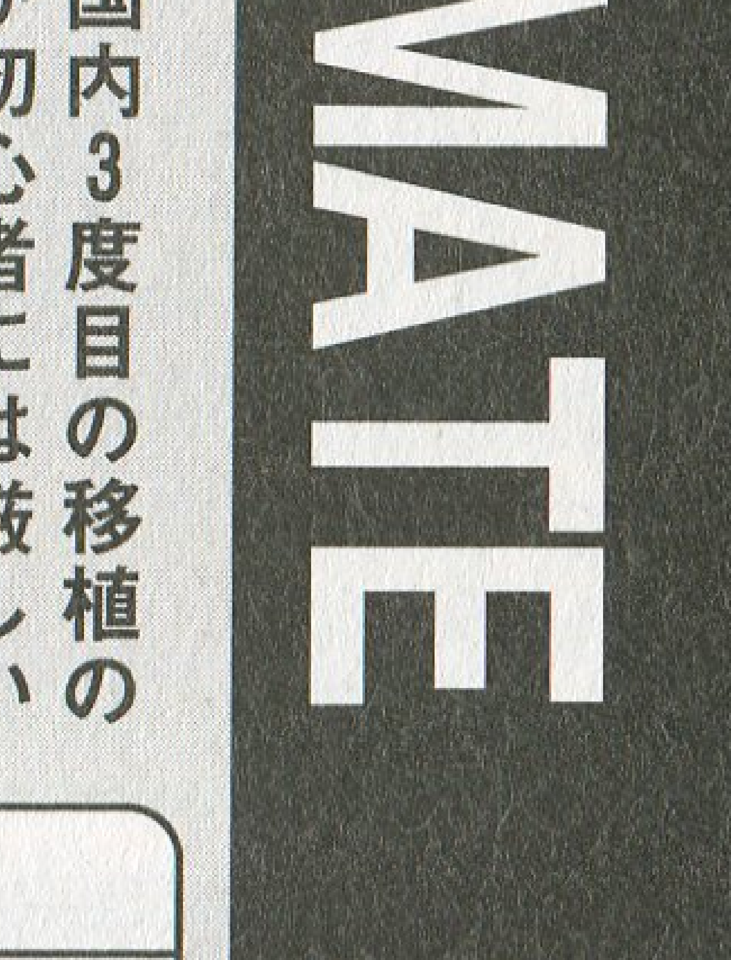
DEAD OR ALIVE ULTIMATE

初心者には非常に厳しいが ならば初心者同士であればいい

既に国内3度目の移植のためか初心者には厳しい作り。ストーリーも相変わらず謎。魅力はやはりオンライン対応か。

text by 路灯塚

プレイ時間：21時間



ジ対戦格闘
メテクモ
機XBOX
¥9,240円（5%税込）
発04年11月3日

日本XBOX界待望のメジャータイトル

『DEAD OR ALIVE』といえば、華やかなキャラと美しい背景、および女性キャラの胸揺れと派手なパンチラで海外にまで名を轟かすメジャータイトルである。本作はもともと3月末の発売予定であったが、『Online』→『ULTIMATE』とサブタイトルが変更になり、発売日も夏→10月7日→同28日→11月3日と、最後は一週間前のドタキャンというふうにかなり迷走することとなった。

本作はかつてSSで発売された『1』と、PS2版からリファインされた『2』が2作セットになっている。打撃、投げ、ホールドという3すくみの関係からなる独特のシステムは健在で、また特殊地形（デンジャーゾーン）によってキャラが吹っ飛ばされたり舞台から落下したりと演出がとにかく派手だ。また2作ともXBOX LIVEに対応し、対人格闘の醍醐味を家庭で気軽に味わえるようになった。

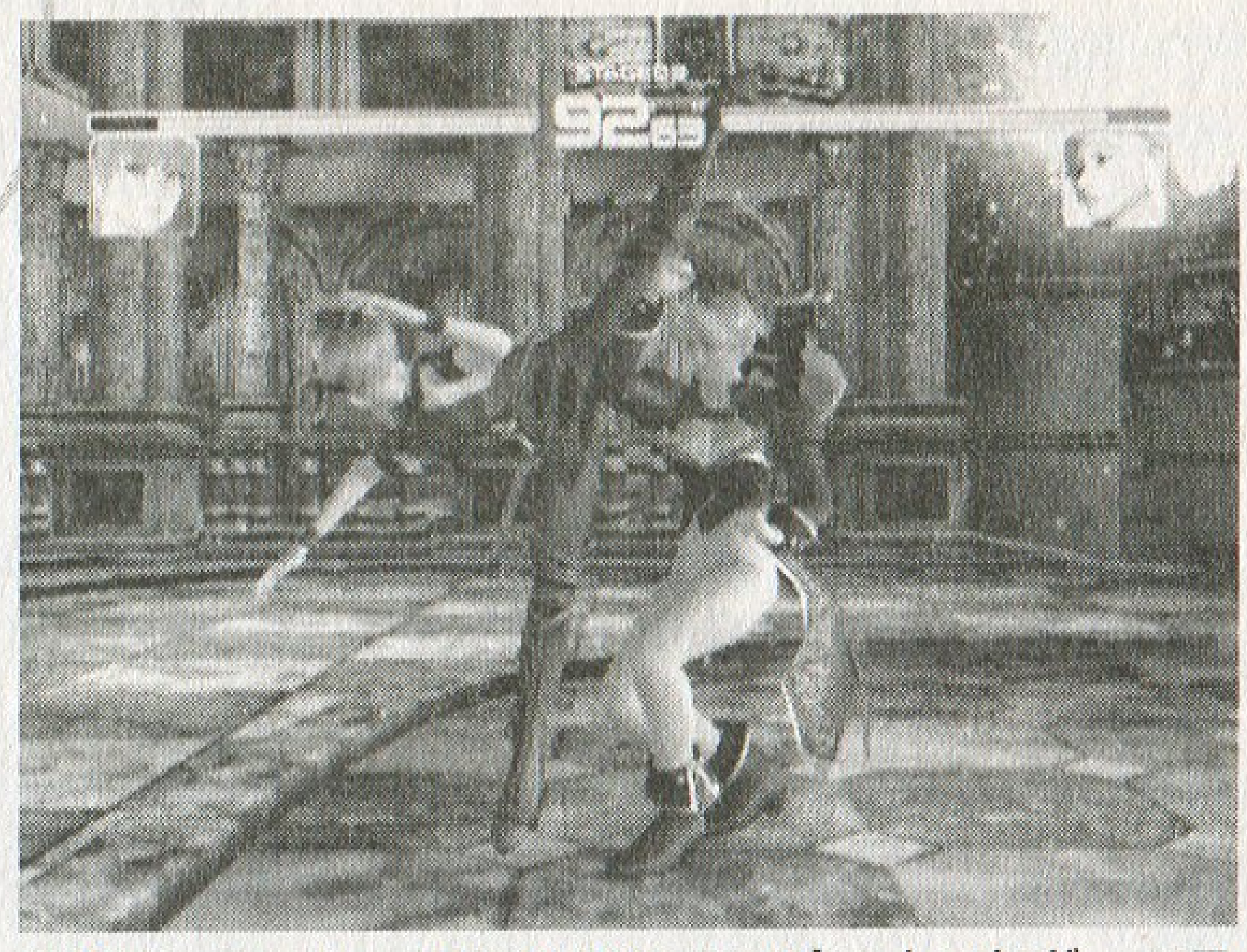
まず『1』だが、ムービーのコマ数からキャラのポリゴンに至るまで見事なベタ移植がなされている。対戦格闘としてはシリーズ一との声もあるものの、やはり今さら感は拭えない。ただ説明書のキャラ相関図は『2』にはなく、これだけは重要である。『2』は先にXBOXで出た『3』同様にグラフィックを強化し、かすみとあやねの因縁をその生い立ちから追うことで描いた長編のOPムービーも追加された。ちなみにかすみの声は新旧（丹下桜と桑島法子）とも選択可能となっている。また同時にスケルトンブルーのXBOX本体とのセットである「かすみちゃんブルー」も発売、これがXBOX販売台数に計上されたため、発売日近日までは平均週300台だったXBOXの販売台数が本作の発売週に一気に5000台にまで膨れあがるという現象も起きた。何かと寂しい日本のXBOX市場における待望のタイトルであったことがうかがえる。

コス集めとストーリーは確かに関係ないが

本作のメインである『2』であるが、オフラインプレイでは主にコスチューム（以下コス）集めが目的である。コスはストーリーモードを何度もクリアすることによって、また手に入らなくなったら難易度を上げることでゲットできる。水着や私服、制服など、色違いやマイナーチェンジ版もあるがその数は多いキャラで20種類にもなる。また全キャラフルコンプするとCGギャラリーと開発者インタビューのモードが追加される。

だがCPUの難易度は結構高い。コンティニューは何度でも可能だが、ボタン連打の初心者プレイは

通じないのでスパーリングモードなどで技を具体的に覚える必要がある。また『3』で3種類に簡素化されていたホールドが再び4種類（しかも固定）になったことが難易度に拍車をかけている。ちなみにサバイバルモードでアイテムをフルコンプするとコスも勝手に全キャラフルコンプされる。ストーリーモードで力尽きる人はイージー設定のまま進行可能なこちらのほうでのコンプを狙うといい。ところでキャラによってはコス選択時のボタンで髪型やパンツの柄まで変わるのだが、スタッフもこの方向性で売ってるんだなぁ、と妙に感心してしまった。



『影牢』のミレニアやXBOXコンパニオンなど、コスチュームに対する執念はいつも通り

　またコス集めのついでに隠しキャラも3体ほど用意されており、『3』で登場したヒトミも参戦することになっているが、これには『3』か『XTREME BEACH VOLLEYBALL』のセーブデータが必要で、本作単体では彼女を出現させることができない。開発者インタビューのありがたみがわからない者としては、どうせならコスをコンプしたご褒美として登場ぐらいの設計はしておいてほしかった。

　さてコス集めのために何度もプレイすることになるストーリーモードであるが、困ったことに本作は、少なくともゲームのみではほとんど話がわからない。最後までやっても全体像も黒幕の謎もつかめず、そもそもPS2版（ハードコア）から何も進歩がないのだ。せめて豪華なOPで話を振ったかすみとあやねぐらいはわかる形で話を見せてほしかったのだが、両者ともEDは一言で終わってしまう。ラスボスの天狗もどこをどう黒幕していたのかは最後まで謎である。

　ちなみに『3』ではEDを見られるムービーモードがあったが今回はない。むしろつける意味はないのだが何かやるせない。折角のOPムービーも生かされず客寄せの自己満足に終わっては台無しである。補足すべき部分がまったく埋まらないまま終わってしまったのはなんとも残念でならない。

延期の成果？秀逸なオンラインシステム

　と、何かとムズ痒いオフラインではあるが、その一方でオンライン部分の出来はかなり良い。クイックサーチによる気軽な参加、参加条件をあわせたセッションの作成、フレンドリスト、自身のレベル表示機能、また負け残りなど初心者に配慮されたモードがあったりと、対人用としてかなり練り込まれている。時間帯や回線相性によっては処理落ちも発生するようだが、実際に参加してみて普通の2P対戦とほとんど変わらないレスポンスには心底驚いた。延期に延期された分の性能はきっちり確保されているようである。ちなみにオンライン対戦は『2』でも『1』が出来る（逆も可）ので、『1』のディスクの立場はいよいよ危うくなったりするのだが。

　今回は執筆のために駆け足でプレイしたが、コス集めはストーリーモードでちびちびと、同時にオンラインで習得した技を生きたものにというスタイルでやるとより本作を楽しめると思われる。

　対戦型格闘ゲームの賞味期限は基本的には短い。『3』のオンライン版や『4』などが出ればすぐに忘れ去られるであろうが、本作のオンライン対戦の優秀さは「つなぎ」役としても大いに頼もしく思えた。いつかはストーリーモード用にDVDを1枚用意してもらいたいものではあるが。

関連作品

『DEAD OR ALIVE 2』

ジ対戦格闘アクション
メテクモ　機PS2
¥7,140円（5%税込）　発00年3月30日

国内家庭用市場での『2』の初作品。その後DC→PS2（HARDCORE）→XBOX（Ultimate）とハードを転々としていくのだが北米版を加えるとさらにややこしい。ゲームの改造コードが裁判ざたになったことでも有名。それでも改造に挑戦する者は跡を絶たないようだが。

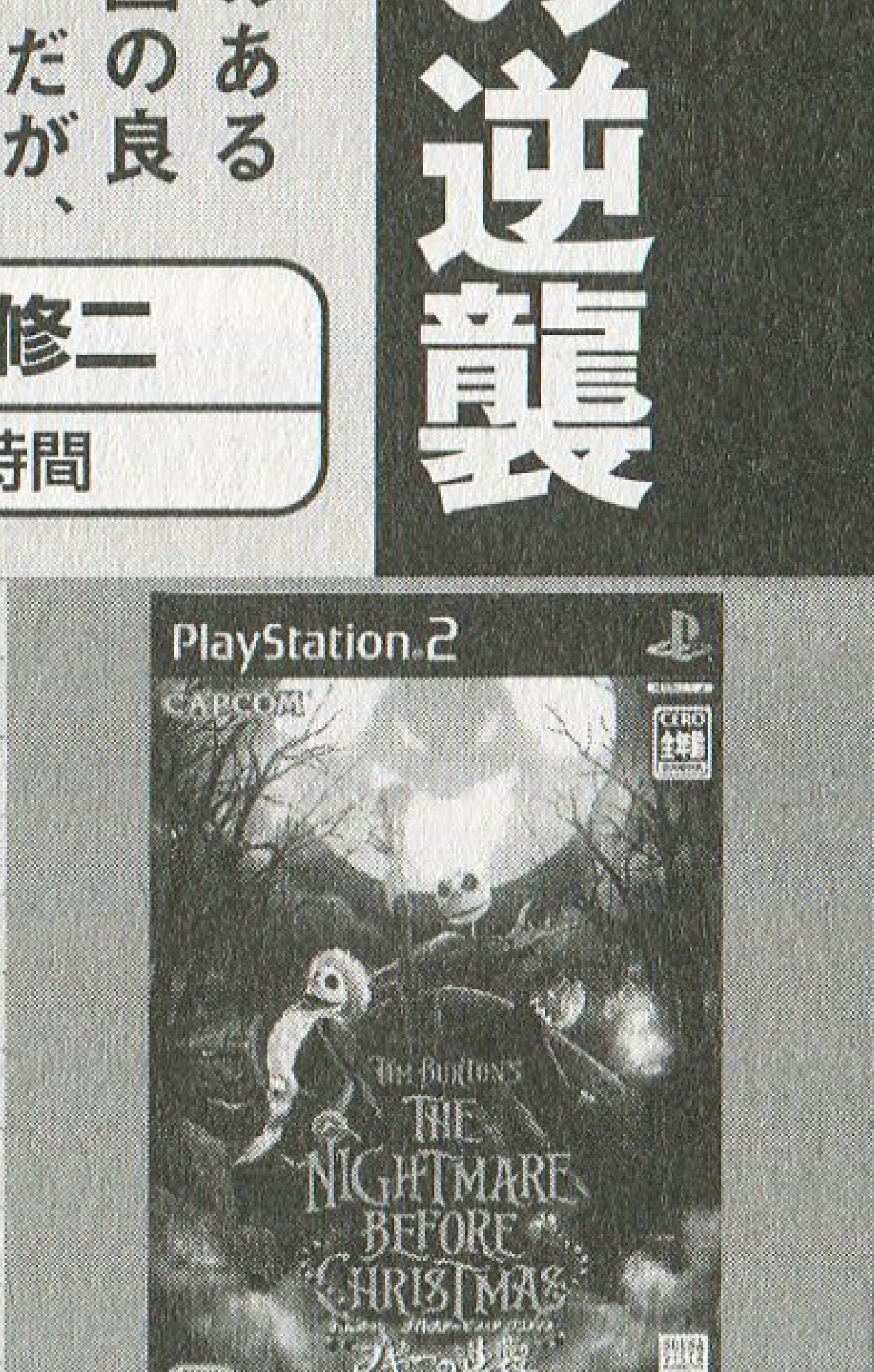
ティム・バートン ナイトメアー ビフォア クリスマス ブギーの逆襲

原作の良さを活かしたゲームは誰に向けて作られたものか

ACG作りに定評のあるカプコンが原作映画の良さを活かした良作。だが、それを喜ぶユーザーの大半は海の向こうにいる。

text by 藤原修二

プレイ時間：18時間



ジアクションアドベンチャー
メカプコン
機PS2
¥7,140円（5％税込）
発04年10月21日

原作を意識した分 ややわかりにくくなった画面

93年に公開された人気映画を原作に持つ『ティム・バートン ナイトメアー ビフォア クリスマス ブギーの逆襲』（以下『ナイトメアー』）は、ジャンル的には3Dアクションゲームに分類される。いくつかのボタンを駆使して攻撃を選択し敵を倒す。倒したときに出るアイテムや、ストーリーの進行によってパワーアップしていく……という流れは、ゲームユーザーにとってはおなじみだろう。だが、おなじみのシステムながら、「ちょっとクセがある……」と思わせるゲームでもある。

ひとつは、主人公・ジャックの移動速度。とにかく重たい。歩く速度が遅いのに見た目が細い（というかほとんど線）ため、体感的にかなり重たく感じられるのだ。

また、フィールドの作り方も独特。広いフィールドを歩き回るタイプのゲームの場合、カメラは自由に動かせることが多いのだが、本作ではカメラは常に固定され、しかも少し移動すると新しいカメラ視点に切り替わっていく。『バイオハザード』のそれに近いだろうか。おそらく、原作映画のゲームらしい映像表現を制作者は選んだのだろう。ジャックが歩くシーンひとつを見ても、カメラワークに気を使っているのがわかる。攻撃方法のソウル・ラバーを振り回すシーンもサマになっているのだ。

ただ、その分、敵が見えにくいことも多い。あるダンジョンでは、棺おけが並んでいるエリアがあるのだが、カメラが固定されているため、棺おけの正面が見えない。だが、その棺おけの前を通ると中からは敵が攻撃してくるのである。繰り返せば覚えられる範囲と思うか不親切と思うか、個人差がでるところだろう。

原作の魅力をうまく活かしたアクションシーンの数々

とはいえゲーム全体のクオリティを見れば、そこはさすがにカプコン・ブランド。原作の持つ魅力をアクションできっちりと体感させてくれる。特にソウル・ラバーによる攻撃アクションは秀逸だ。ラバーはその名のとおりゴムのようにしなって攻撃をするのだが、この手応え感が実に気持ちが良い。プレイヤーが操作することは、基本的にはボタンを連打するだけだが、そのボタンに反応して動き、敵にヒットするモーションが良く出来ている。多くの人に楽しまれるアクションゲームに共通する点だが、ボタンを押しているだけなのに、さまざまな行動をしている気持ちにさせてくれるのだ。

そして攻略するうえで軸となるであろう、敵をラバーでつかんでからのスピン・サイクル。コマン

ドはちょっと手間取るが、これひとつ覚えると格段にゲームのテンポが良くなるだけにぜひとも覚えたいところ。ステージクリア時には、敵を倒した数やクリアタイムなどによってランク付けがされ、ランクによって入手できるソウル数が変わってくる。ソウル数によって買い物ができるのだが、効果的なアイテムを入手する／しないの差はかなりデカイ。ゲームに対する印象が変わるくらいだ。

　また、音楽の使い方もうまい。戦闘時やイベントシーンのみに音楽を流す、という手法は珍しくはないが、映画などで使用された有名な音楽が流れるのは、知っている分なんとなく嬉しい気分になるもの。そしてバトルパートと音ゲーパートをミックスしたボス戦。バトルパートでボスにダメージを与えて音符を集め、ゲージがたまると音ゲーパートに移行。○ボタンや×ボタンをリズムに合わせて押し、最後まで成功すると大ダメージを与えることができる。ミュージカル風の映像で描かれるボス戦は、本作の華であろう。

ただ、ゲームを発売したというだけで終わってしまうのか

　原作映画の魅力を、ゲームというカタチでしっかり表現した本作。優秀な作品である。しかし、だからこそ疑問にも思う。なぜ、この時期にゲームとして発売されたのか？　筆者は映画方面には明るくない。だが、本作をプレイしてみて、それまでは名前ぐらいしか知らなかったティム・バートンという作家に興味を持った。新作映画が予定されているという情報を聞けば、観にいこうかという気持ちにもなる。しかし、映画などをはじめとする他メディア展開の情報は見つからなかった。



大ダメージ用のミュージカルパート。映像と音楽に気を取られていてはしっかりと見ることができないのがつらい

　ということは、本作のターゲットは『ナイトメアー』が好きな人や、これまでのティム・バートンファンに向けた作品なのだろう。結果、売上本数は1万本弱。カプコンというブランド、その名に恥じないゲーム内容をもってしての数字である。ティム・バートン関連商品は定期的に出ているので、このゲームもそのひとつという可能性もあるが、このゲームボリュームでこの売上では大赤字だ。

　そこに筆者はさみしさを感じる。結局、このゲームはほとんど日本市場を見ていない、海外市場相手の作品だ、ということに。今や、当たり前となりつつある海外主導のゲーム制作。市場格差を見れば、当然の帰結である。

　アメリカのゲーム雑誌編集長は売れるゲームの理由を3点提示した。「リアリティ（映像の迫力）、強力な版権（キャラクター）、そしてその国の文化にあっていること」。日本市場においても、このポイントは大差ないと思う。10 0万本売れた『ウイニングイレブン』は、この3つを満たしているからこその大ヒットとも言える。そして『ナイトメアー』は綺麗な映像、強力な版権を持つが、それは日本の文化にはあっていない。クリスマスは、日本と海外とでは、本質において異なるイベントである。

　アニメや漫画と連動することで相乗効果を狙うメディアミックス。そんなロコツな展開が、優秀なキャラクター作品とカプコンという大手メーカーが連動しても、日本では見られない。綺麗な映像もカッコイイシーンも、どこか自分たちの焦点とズレている。それを僕たちは、ちょっと見にくいなと思いつつ、映画のように見ていることしかできないのだ。

関連作品

『グランド・セフト・オートⅢ』

ジACG
メカプコン　機PS2
¥7,140円（5%税込）　発03年9月25日

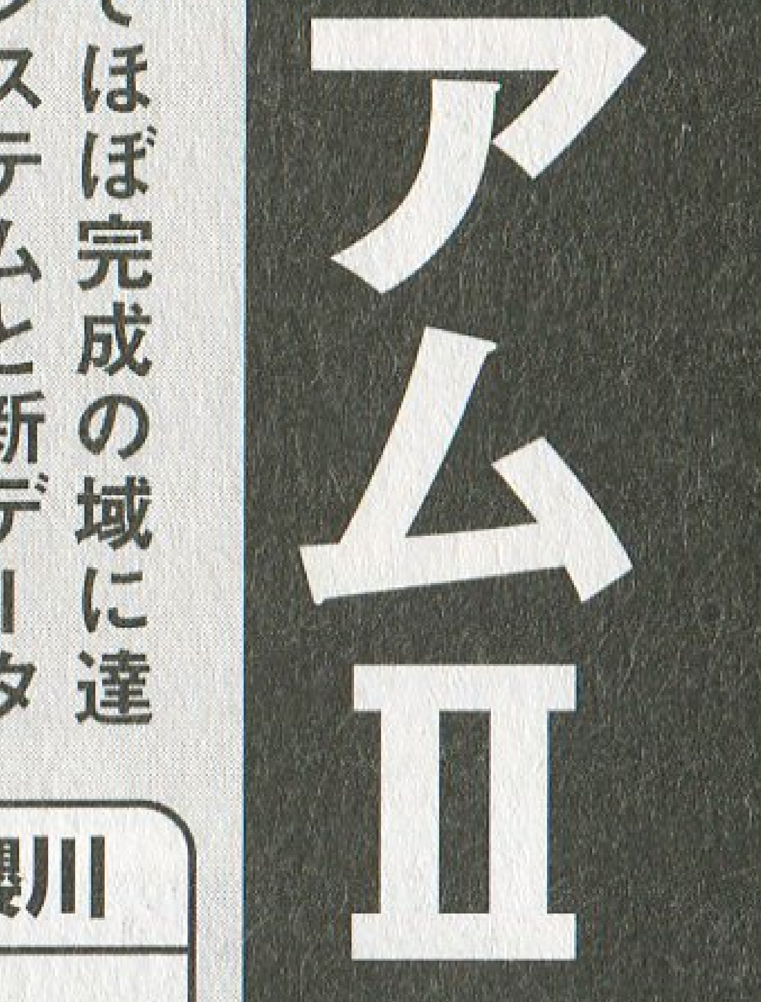
洋ゲーは売れないというセオリーを覆した傑作。過激さだけが注目されるが、「ゲームでしかできないこと」をきめ細かく表現したことが、何よりの魅力。そして、それは万国共通の面白さにもつながった。洋ゲーのテイストが日本人に受け入れられただけではないのだ。

キング・オブ・コロシアムII

プロレスLOVEだからこそ"この先"に期待すること

前作でほぼ完成の域に達したシステムと新データを引っ提げ登場した本作。確かに変わらぬ楽しさなのだが……。

text by 編集部／櫻川
プレイ時間：38時間



ジ 3Dプロレスゲーム
メ スパイク
機 PS2
¥ 8,190円（5%税込）
発 04年9月9日

プロレス者待望の一本

　プロレスゲームファンというのも、考えてみればふびんな存在である。たとえば野球ゲームであれば、『パワプロ』などの良質なタイトルが毎年発売されるから現実のペナントレースとリンクして楽しむこともできようが、これがプロレスになると出来のいいものは数年に1本出れば御の字、という具合。そりゃまあテニスだのバレーボールだのはもっと悲惨な状況だというのは十分理解しているのだが、逆に数年に1本という中途半端にそこそこのペースで供給されているからこそ、フラストレーションもたまってしまうのだ。

　さらに、PS、GCといったハードの性能を活かした3DCGと完成度の高いシステムで好評だった『闘魂烈伝』シリーズが、諸般の事情により99年発売の『5』でストップ。さらに、プロレスゲームの数少ないスタンダードとして君臨していた『ファイヤープロレスリング』が03年6月発売の『Z』で打ち止め宣言。新世紀も早々から、プロレスファンは深い絶望のふちに叩き込まれたのだった。

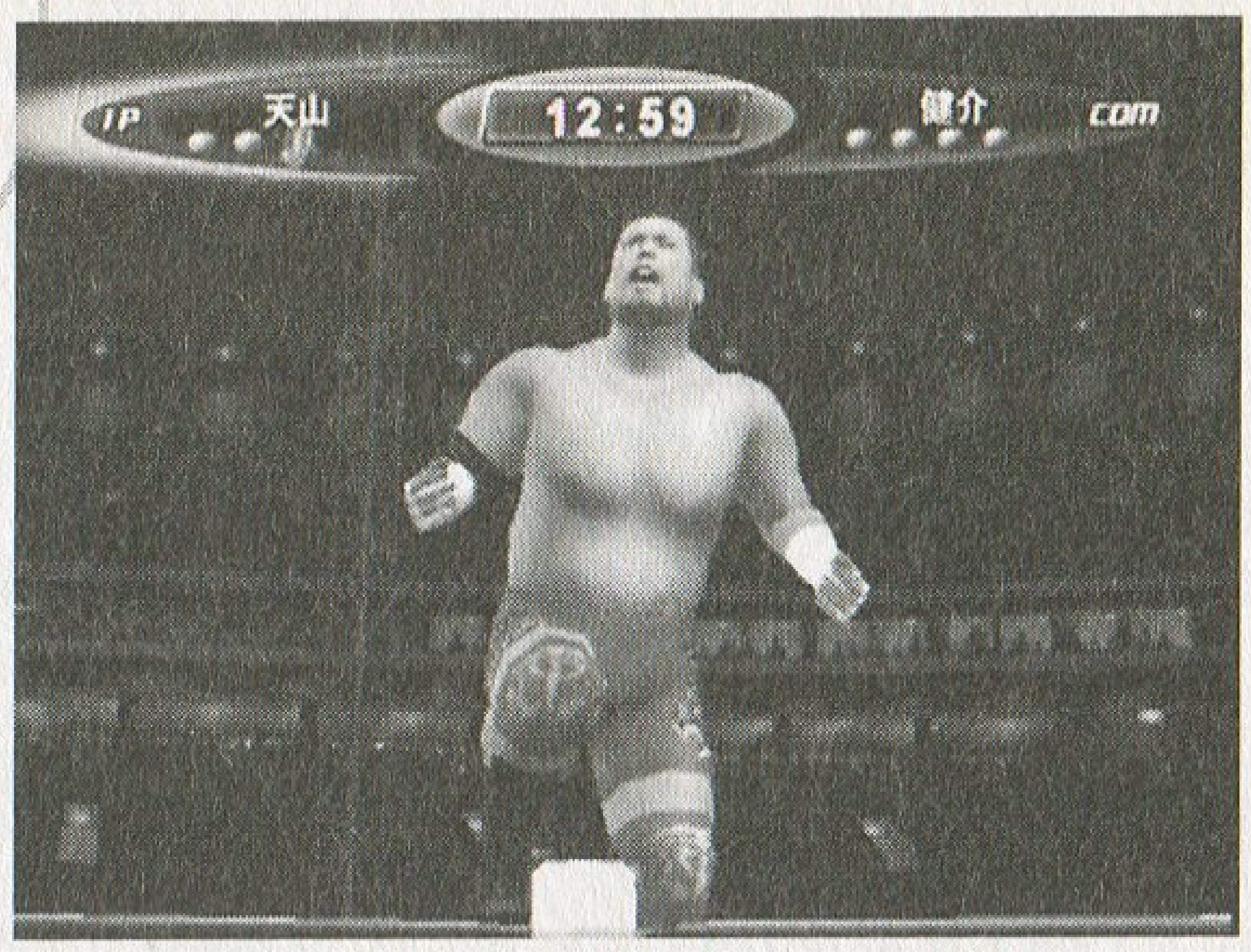
　そんな状況下の03年に燦然と登場したのが、『ファイプロ』の権利をヒューマンから引き継いでいたスパイクの『キング・オブ・コロシアム』（以下『KOC』）であった。まあ『ファイプロ』に引導を渡したのが当のスパイクだったのだから、ありがたがるのも妙な話ではあるが、それはともかく。

　選手ひとりにつき最大12種類ものクラッチ（組み）、さらに総合格闘技におけるポジションの概念も無理なく採り入れた奥の深いシステム、厳密には別のソフトではあるが、赤と緑のCD-ROM2枚に分けることで実現した膨大な量の選手・技データ、そして充実のエディットシステム――。まさしく『ファイプロ』の正当進化形と言えるその内容は、大多数のプロレスゲームファンを十二分に満足させるものだった。

　だから本作『KOCII』も、当然非常に大きな期待をもって迎えられた。前作レベルの完成度を持つプロレスゲームが、昨年から現在に至るまで特に見当たらなかった状況も相まって、まさに「砂漠で水」状態だったと言えるだろう。

　では、実際にその内容はどのようなものだったのだろうか。結論から言ってしまえば、期待にたがわぬ優れた出来だった。前作での不満点だったグラフィック、ハンマースルー（走らせ）関連をはじめとしたシステム面などにひととおりブラッシュアップが施され、選手&技データの追加ぶりも抜かりなし。総合格闘技系の選手が減少しているのは正直残念だが、まぁそれはエディットモードで何と

かしろ、ということなのだろう。
　また、新たに追加されたシステムである「観客満足度」が熱い。これは文字どおり「観客がその試合に満足したかどうか」の数値である。たとえば純プロレスファンの観客の前で開始早々の秒殺決着をやったり、総合格闘技ファンの前でロープワークやブレーンバスターの打ち合いなどのプロレス的ムーブを見せてしまうと、一気に数値は下がる。逆に客層に応じた試合内容を組み立てれば100%に近づくという具合。「魅せる」という要素が非常に強いプロレスの特性をうまく表現したシステムといえるだろう。実際のところ、隠し要素の獲得にかかわってくる「サバイバルロード」や、好成績を出さないとクリアできない「マッチメイカー」以外のモードでは特に意識する必要はない数値なのだが、プロレスファンとしては息抜きのエキシビジョンマッチでもついつい100%を狙ってしまう。
　そして何より、本作はDVD-ROM1枚にすべてがまとめられているところが嬉しい。前作を完全に楽しもうとすると、起動のたびに2枚のディスクを出し入れする必要があり、これが非常に面倒くさかったのだ（まぁハードディスク買え、という話ではあるが）。
　さて、ざっと『KOCII』の特徴を挙げていったわけだが、個人的には特に大きな不満はなかったのが現実だ。ただ……。



コーナーポストからの飛び技がフレームアウトしてしまう、などの不満点も解消

早くもただよう マンネリの恐怖

　本作の基本的システムは、前述の通り『ファイプロ』を下敷きにしたものである。これ自体はすでに究極形に近いもので、新要素を追加するべき点もないのかもしれない。また、プロレスゲームファンは、ゲームとしての快適性はもちろん、それと同等以上に「プロレスらしさ」の再現にこだわり抜く傾向があるため、新機軸を盛り込みにくいというのもある。たとえば、グラフィック面では『KOCII』の上をいく『オールスタープロレスリングIII』が、選手のテンションで出せる技が変化＝自分の思いどおりの展開が作れない、というシステムのせいでいまひとつ受け入れられなかったり、というようなことである。つまり、新システムを盛り込んでしまうことでそっぽを向かれるリスクは、他のゲームと比較しても大きいのだ。
　だが、いかに『ファイプロ』の伝統を間接的に受け継いでいようと、『KOC』そのものはわずかソフト2本、1年ほどの歴史しか築いていない。この段階ならまだまだ冒険ができる時期なのではないか。「究極形」を気取るのはいいが、進歩を怠ってしまうことはすなわち新鮮味を失うことにほかならない。事実筆者も、本作を購入しPS2に投入した直後から、まったく何の違和感もなく、それこそ説明書も読まずに楽しめてしまったが、新鮮味という観点からするとちょっと問題だろう。
　今後『KOC』シリーズがコンスタントに発売され、プロレスゲームの新たなスタンダードとなっていくのは歓迎すべきことである。しかしそれは、単に技や選手が増えていくとか、新たな試合モードが追加されるとかいうことだけではない。それでは最終的に『ファイプロ』の轍を踏むことになる。プレイヤーに新たな驚きを与えつつ、プロレスゲームとして特殊なファン層を満足させ続ける――難問ではあるが、『KOC』ならそれは可能だと筆者は信じる。

関連作品

ファイヤープロレスリングZ

ジ2Dプロレスゲーム
メスパイク　機PS2
¥7,140円(5%税込)　発03年6月5日

PCエンジンでリリースされた初代以来、14年にわたり“2Dプロレスゲーム”を堅守し続けた超定番シリーズの最新作にして最終作。豊富な試合モード、とんでもない数に達した収録技&選手など、これまでに培ってきたすべてを放出した趣のある作品だが、同時に限界点まで明らかにしてしまった。

サクラ大戦V
EP-SODE0～荒野のサムライ娘～

新シリーズに入る前に投入された外伝『サクラ大戦』。AVGパートは残ったものの、SLGではなくACGにしたのはなぜ？

text by 脳みそホエホエ
プレイ時間：11時間

ジ ドラマチックアクション
メ セガ　機 PS2
¥7,140円(5%税込)　発 04年9月22日



今回は先日ついにメインキャラ七人が発表された**『サクラ大戦V』**に出てくるキャラの一人ジェミニ・サンライズを主人公にしたアクションゲーム!?**『サクラ大戦V EP-SODE0～荒野のサムライ娘～』**です。

この作品、気になるのは何と言ってもジャンルがアクションというところ。この前出た『ミステリアス巴里』の推理AVGならまだしも**さすがにアクションというジャンルは『サクラ大戦』としてはどうよ？**って感じですが、いやいや心配は無用です。途中途中にAVGパートがあり一本道のストーリーですが、**ノリや展開は**しっかり**『サクラ大戦』**しているのですよ。

シリーズもの、特にストーリー的につながりがあるものは、途中からのユーザーが入りにくいというのがありますが今回の**『サムライ娘』はかなり間口の広い**感じになっていると思います。



ストーリー的には新規のユーザーを意識した新シリーズということもあり前作までをやったことがない人でもまったく問題ない内容です。

アクションに関しても基本的な難易度は低くシステムがシミュレーションの**本編よりも触りやすい**くらい。



ボス戦以外の戦いが少々単調で作業的になりがちなんですが、このゲームの場合大量に出てくるザコ敵を**スピードにのって瞬殺していく気持ちよさ**が逆に面白いところでもありました。

今作はユーザーにとっても制作スタッフにとっても**新シリーズの良い予行練習**的な作品になったと思います。



さーーーだんだんと気分が盛り上がって来ましたよーーー!!
あとは、この熱が冷める前に『V』を出してくれればバッチリです。
……でも、**外伝的作品がまた先に出たりして**(苦笑)

悪趣味ゲーム紀行3

好評発売中!!

再びボクらの前に姿をあらわした衝撃の『悪趣味ゲーム紀行』第3弾！ しょっぱいゲーム業界を笑い飛ばす書き下ろしも多数収録！ 元祖バカゲー伝道師・がっぷ獅子丸の真髄ここにあり!!

- 「ゲーム批評」で大好評連載中の「悪趣味ゲーム紀行」の他、**新作を3本加筆！**
- おねーさんとシシタンの「ゲーム批評」**読者コーナーマンガを全収録！**
- がっぷ獅子丸＆飛龍乱（＋ゲーム批評編集部）の、ウラ話満載の**スペシャルロング対談！**
- **描き下ろしマンガ、ゲストコラム**も豪華掲載！



がっぷ獅子丸著（B6判／164ページ）

＜収録タイトル＞

「高2→将軍」「スペースフィッシャーメン」「刑事　大打撃～北の挑戦～」「ラーメン橋」「最速!族車キング～仏恥義理伝説～」「ブリーフカラテ」「京都舞妓物語」…他、全17本収録!!

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208

Tomoharu Saito Presents

ゲーム淑女録

ブラッドレイン

ジアクション　メエレクトロニック・アーツ　機PS2
¥7,140円(5%税込)　発04年8月26日

ヴァンパイアの吸血行為がセックスの表現であるというのは良く知られた話であります。
前述を踏まえての「ブラッドレイン」の内容を説明しようとすると
「半分化け物の姉さんが大量の銃火器で大虐殺しつつ好き嫌いなくセックスするゲーム」でしょうか。
て、姉さん本当に好き嫌い無い。相手ゾンビでも美味しく頂いてしまう。佐川君見習うといい。
や、佐川君が主人公で色んなフランス人を死姦して食べちゃうゲームが出たら嫌なので見習わなくていい。
まあ佐川君（しつこいか）も凄いからのゲームもなかなか凄いんじゃないでしょうか。
ゾンビはおいといてナチスを虐殺してセックスするゲームがちゃんとコンシューマー市場に出る。
むしろ健全。清々しい。スガスガシイ。スガシカオ。



と、誤解されそうな事書いてますが
セックスとバイオレンスを肯定してる訳じゃなくて
やばそうな事をとりあえず自衛する状況は不健全ではと思う訳。
世論とキチガイの顔色伺って無難な絵に描いて額縁に入れたようなもんオラぁまっぴらだー！
リリースの際ローカライズを行ったEAは審査の為ゲーム内の出血量を調整したと聞きます。
EAにはリスペクトと同情を贈りますが、審査する側はファックオフだ。
しまいには乳房に乳首が無く斬っても血が出ないフリークスばかり登場するゲームが蔓延る世。
しかし全てを是とすると佐川君が主人公のゲームが出てしまうのでそれもまたむずかしく。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第22回！

悲しく 楽しい ゲーム業界 裏事情

Written by
橋本和明

コンシューマよりPCゲーム、という風潮は、ネットゲームのブームがひと段落して落ち着いたものの、アダルトでないPCゲームもちらほらとあり、テレビの前でコンシューママシンにがっつり構えてプレイするよりも普段から使っているPCで気軽にプレイできるからいいや、というところもあるのか、一般化してきたように思える。最近はPCゲームがアツい。ゲームを遊ぶ分にはPCもコンシューマも変わらないが、開発者としては、だいぶPCゲームのほうが安く見られる風潮がある。それはなぜだろうか？　ここでは「安く」見られる原因について検証してみよう。

第22回　コンシューマとPC系のお金のかけ方の違い

Case 1　PCはデバッグにお金をかけない

PCは、コンシューマと違っていろいろな機械で動作することを強いられる。たとえば新しいボードが出ればそれに対応しなければいけない。けれどすべてのマシンでチェックすることなど不可能だし、最近はむちゃな高速化のおかげでPC自体が不安定ということも少なくなく、原因がソフトか、OSか、ハードか、切り分けるのは非常に難しい。だからバグは出て当たり前となる。当然ハード供給元がバグをテストしてくれることもないので、テストすらしない会社もあるくらいだ。だからほとんどのソフトがバグ塗れ。お客がデバッグして「アップデートパッチ」でネットからダウンロードさせる。

Case 2　絵がどうしてもショボ気味になる

ゲームには、当然ビジュアルが大事だ。しかし海外ゲームを中心として、絵はいいものが入るわけじゃない。それはなぜだろうか。まずPCは解像度が高い。おかげで、同じ1枚の絵やモデリングでも、手間が間違いなくコンシューマよりかかる。だから経費がどうしてもかかってしまう。さらにこれは「手間がかかる」のであって「いい絵が入る」わけじゃない。作業の部分にお金がかかってしまうので、たとえば最先端のクリエイターを使うなどに、費用を使えるわけじゃない。さらにPCゲームはパソコンさえあれば開発できるため、安く見られるのが嫌なのか、あまり安い金額じゃやってくれない。

Case 3　宣伝費をかけれない

PCソフトには専門雑誌がほとんどない。故にどういうソフトがユーザーに求められているか調べるすべがない。だからこそ好きなものが作れる、とも言えるけど、他の商品とあまりにも毛色の違うものを作ると、どこも買ってくれないという大惨事につながるリスクも非常に大きい。どこも買ってくれないという惨事は、フリーでゲームがダウンロードできるPCでは、それら無料ゲームとも比較されるため、コンシューマよりも顕著。さらに言えば、宣伝を打てる場所もあまりないため、違いを顧客へ存分に知らしめられないことから、わかりやすくするため、似たり寄ったりのゲームになりがちだ。

イラスト：安本豪"Ieye"



ほかにも機械によって処理速度が違うのと、操作がマウスとキーボードだからACGが作りにくい、開発機材が普通だから「偉くない気がする」など、PCでいいゲームを作るなら、家庭用ゲーム機で無難に作ったほうがいい、という風潮もある。けれど「βテスト」などを経て、お客の感触をつかみながら開発できるネットゲームなどは、コンシューマでは難しいし、PCゲームでは開発コストがかからないので実験的なものも容易に作れる。だから新たなゲームシーンを期待できるのではないか。儲からないけどね。

大好評連載!

悪趣味ゲーム紀行

第五十九便

がっぷ獅子丸

えー横浜市の藤沢さん、お歳暮で美味しいワイン戴きまして有難うございました早速戴きました。そんな今回紹介するのは携帯ゲーム新時代を記念する携帯ハード変身ヒロインゲーム『**Manic Game Girl**』です。02年、メインプログラマーがハワイで『**パラサイト・イブ**』の制作に携わったコトが話題となり韓国オリジナルPSソフトとして話題になりましたが、**あまりの内容**で販売が振るわず日本語版の発売も某社で予定されたのですが、土壇場で我に返ったようで**頓挫した模様**。このゲームは秋葉原の一部の店では購入可能ですけど音声およびテキストが韓国語で**巨大な言葉の壁**がゲーム進行を阻むのですが、超えられた者のみ味わえるクサヤのような芳醇さが本作品の**肝**です。ゲームを始めると、ゲームハード会社の会議室にてワイキキの人攫いの様な社長が新型ゲーム機の試作品の到着を待っていました。「これはどれよりも高性能で我々の新型ゲーム機の技術は**核ミサイルの発射装置**にも使えるほど進んだもので、プレイヤーは真のバーチャルリアリティーを体験できます!」と、セクシー秘書が持ってきた試作品は、外付けHDDのような携帯ハード。「既に出回っている何千というゲームとも互換性があります!」「それじゃ『**オタク・クライシス**』もプレイできるということかな？」

ココで青緑茶色の忍者と変身ヒーローが戦う雑ーーーなアクションゲームに突入! これが『オタク・クライシス』!?「社内デバッグは完了したのでβ版を社外に出して徹底的な試験に移行する必要があり、その為『オタク・クライシス』に極秘機能を盛り込みネットを通じて社のデータベースに送信し**世界最高のβテスター**を選べるのです!」「素晴らしいよ君! 遂に我が社が世界のゲーム市場を制覇するンだハハハハ!」そういえば韓国某社の李社長と酒飲んでると突然、「**ボクはね獅子丸シャン! ニッポンを、制圧したいヨ!!**」とトンデモ無いコトを口走りましたが、制覇とか征服とか制圧とか使うの好きですねアチラの方……。処変わって大学寮の一室。主人公のヒロインは経済学の期末テストを迎え、部屋を出て一夜漬けの為に山のようなノートを買った瞬間試験開始。するとこのバカ女**カンニングを敢行**! しかし答え丸写しで即攻カンニングが発覚し落第決定の電話が。そ、そんなー! と思ったら**実は夢でした**。このシーン果たして必要でしょうか? 制作者は『パラサイト・イブ』からナニを学んでソウルに帰ってきたンでしょう? 講義を抜け出し友達のミッキーと食堂に向かうとさっきの授業にいた娘と遭遇。講師の**アルゴル教授**について揶揄すると「彼は素晴らしい教授よ!

『Manic Game Girl』

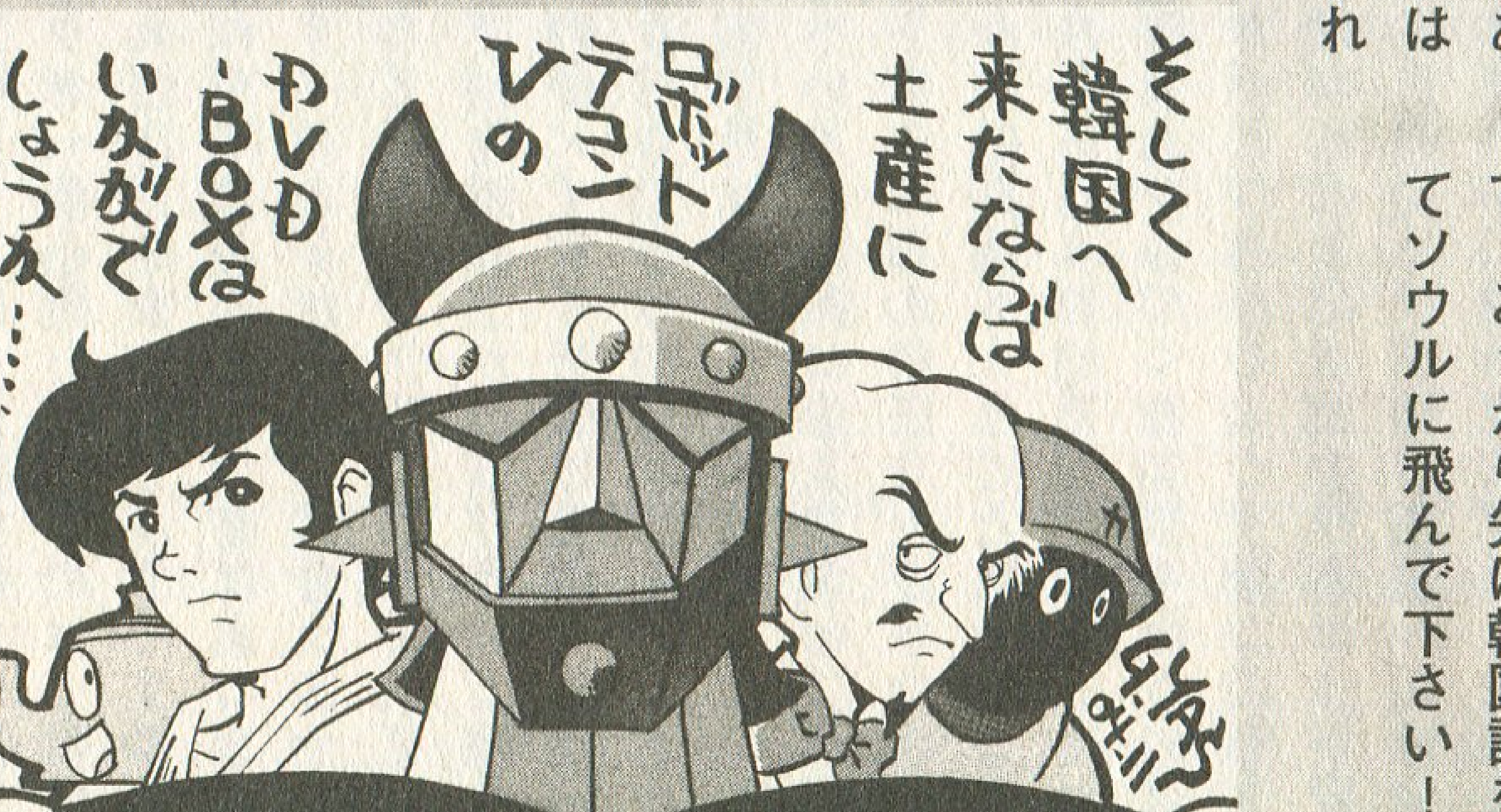
ジ アクションRPG型AVG
メ ジョイキャスト
機 PS
¥ 19,500ウォン(約1,950円)
発 02年6月7日

彼が〝緑の命の開放〟組織『**AGM**』のリーダーだって知ってるでしょ？」と食い下がられました。食事しながらさっきの子胡散臭いなーと思っていると、隣のテーブルから**日本アニメのファンサークル**から招待状を貰ったので上映会に参加していると、その時講堂の前ではAGMが集まりアルゴル教授がアジってました。「**我々は悪魔の如き人間から地球を救わねばならない！**」と、かなり過激なリサイクル集会が行われている中、二人はアニメクラブに早速入会。横では携帯ゲームを遊んで「**これってアーケード版と違うじゃん！ポリ数が全然少ないしテクスチャーも粗いじゃん！**」と心の狭い糞餓鬼が吠えているのを見て自分も欲しくなり、大学通りでゲームハードと『オタク・クライシス』を購入し自室で引きこもりプレイ。「やった、ゲームクリアしたわ！」すると突如ゲーム画面がポケモンフラッシュ！「**アーーーー！**」目を覚ますと別の場所にいてスマートレディのような女性が目の前に。「どうして私はここにいるの？」「弊社の『オタク・クライシス』には**小さなバグ**があって、ゲームの得点が世界記録を更新すると**画面が凄い勢いでフラッシング**するの。**あなたは画面のちらつきの為に気を失ったのね**」という訳でβテスターに抜擢。「コレは**赤外線RGB光線**を放射することにより立体映像を…」と**全くデタラメ**な説明により何故かテッカマンの様な変身ヒロインになれるスーパーマシンを手に入れました。気がつくと自室に戻っていて、アルゴル教授を手伝う学生が、教授が人の考えをリサイクルと環境保護主義に向けさせる人体実験をやっていると驚愕の告白。**それはそれとして**アニメDVDを見ようとお店で物色中、落ちてた雑誌をゴミ箱に捨てると店内にいた野朗ドモが襲って来ました！「**リサイクルか死か!?**」何なのこの変な連中？　変身の上アッサリ撃退するとアニメサークルでは来週イベントが開かれるとのこと。「今年の『**オタク2002**』は全員行った方がいいよ。大会の初日にはコスプレもあるしね」すると「けっ！君たちは餓鬼の集まりだな！　大人になれよ」「なに!?」「君たちは懲り過ぎなンだよ！いい加減にしろよ！　俺もアニメ見たりゲームやったりするけどアニメやゲームの衣装を着るなんてそんなの**ヤリスギ**だよ！」と正論ながら近親憎悪のようなセリフを吐く野郎。いますねこういうドブの中にいながら自分は潔癖症とほざくヒト。するとサークルメンバーがテロリストに拉致されて大学の建物に監禁されました。「**きっとチャットで知り合ったオタクにでもあったのよ**」など心無い憶測が飛び交う中、主人公は変身ヒロインとして不良学生やら忍者とか巨大昆虫などリサイクルしないと殺される環境保護団体と戦うハメになるのでしたとさ。ハングルに隠されたオタク文化に無駄なディテールを注がれたシナリオは変を通り越して異常！

町の人の会話ひとつひとつが見逃せないナイスリアクションなので、ここから先は韓国語を勉強してソウルに飛んで下さい！



変身ヒーローになった経緯など分かれば面白い部分なんでしょうが、残念ながら全部ハングル文字です。



絵●安本豪"leye"

ゲームショップで語れ場

語り手：メッセサンオー本店店長　金寿彦

テーマ11 年末商戦に思うこと

新ハードが多数登場にしてはイマイチ

——今回は11月ということで「年末商戦」がテーマです。新ハード、『DQⅧ』もあり、かなりのタイトルが投入されるこの時期をショップ側はどうとらえているのか、という部分で語っていただければと思います。

金：まず始めに言っておきたいのは、**今年はこ数年の年末とは違う**ってこと。そのひとつにハードが多く発売されていることがある。「かすみちゃんブルー」のXBOXも出たし、薄型の「PS two」も出たでしょ。それと新携帯ハードであるDSとPSPだよね。ゲームショウではようやく一般へのお披露目だったこともあって、皆が興奮してプレイしてた。でも、そこで値段が発表されたわけではなかったし、発売日が発表されたわけでもなかった。つまり、**買うと決めたお客さまがいたとしても予約はできないんだよね**。今回はゲームショウの話じゃないけど、ひとつだけ言わせてもらいたい。ゲームショウっていうのは、お披露目、こんなの出しますよというショウでもあるけど、メーカーにとってはビジネスチャンスでもあるわけじゃないですか。そこで触って気に入ったから予約しようと思って店にくる方もいるわけですよ。でも、**発売日も値段も決まってないようなものの予約は取れない**からね。そうなるとお客さまの熱だって冷める。100%のリンクは無理だろうけど、近づけることは可能だと思う。だからああいった形でお披露目だけされちゃうと、誰のためのゲームショウ？　誰に対してアピールしているの？　ってことが、ちぐはぐになっちゃうんだよね。

——発売日が予定どおり年内に落ち着いたことで、体裁だけは整った形ですけど。値段の反応はどうなんですか？

金：PSPは1万9800円で、安いと言われているけど、ボク自身は携帯ゲーム機でその値段は高いなと思ってる。確かに当初言われていた3万9800、4万2800円っていう値段から比べれば安いとは思うよ。でも一般の人の情報では、価格はあくまで「未定」だったからね。あれでいきなり1万9800円って言われても、DSより高いな、としか思わないよ。**業界内にいる人は、SCEがんばったじゃん、って言うだろうけど、それは外の方、一般に購入される方にとっては全然関係のない話**だからね。でもボクが一番心配しているのは、実は値段じゃないんだよ。いまいちドキドキすることがない、それが問題だと思う。昔はあったじゃないですか？　ハードが出る、何のソフトを買おうかな、っていうのが。今のうち調べておかなきゃ、っていう盛り上がりが。**今って冷めてる人が多いのか、イマイチ盛り上がってない**んじゃないかな、っていうのは感じているよ。もう発売まで1ヵ月は切ってるのに……。

——そういった傾向は感じますね。あれっ？　新ハードなのにこんな盛り上がりなの？　と。タイトル的な問題も大きいとは思いますけど。

金：それもあるよね。でも、ボクらにとっては、これで盛り上がってくれなきゃ困るわけじゃないですか。どっちにしよう？　って考えている人が大半なんだと思う。DSのほうが安いですよ、PSPのほうが予定タイトル多いですよ、ってそれぞれの口説き文句があるんだろうけど、そういうときに**どっちも買えばいいじゃないですか**、って言えるのが一番だよね。だって、悩んでいるのは両方とも欲しいっていう考えがあるからでしょ。ふたつ買えばいいじゃん、って。それがパッと言えればいいんだけど、それすら言えない状況っていうのがある。**弱いゲーム業界というか、ちょっと自信を失い過ぎている**という気がするよ。

——イベント以外ではめったに見かけないって

いうのも盛り上がらなさに拍車を掛けているような気もしますが。

金：ショップで**試遊をやろうにも、ものが携帯ハードだけにセキュリティの問題がある**んだよね。据え置きならハードを箱にしまって鍵を掛けて、コントローラだけを渡せばいい。でも携帯ハードは盗難の問題もあるし、何よりプレイしている画面を周りのギャラリーが見れない、という問題がある。立ち止まってくれないんだよね。これは外部出力に対応することでどうにかなる問題だけど、今のところはそういった点を含めての動きはないかな。ただこれはメーカーが言い出すのを待っている問題じゃないからね。うまく知恵を絞ってショップならではの展開は考えなきゃいけない、というのがすごく頭を悩ませている部分ではあるよ。



こんなに話題が豊富な年末も久々かも……

イラスト：しろ

さらに一歩進んだタイトルの開拓を！

金：ソフトに関して言えば、面白くなってきたな、というのが正直なところ。もちろん『DQⅧ』のような大作が久々の登場っていう部分もあるし、またはシリーズものも多いな、と（笑）。あとはチャレンジタイトルと新ハードでの本当の意味でのニュータイトル。今年に関して言えば、序盤、というか今も「懐古ブーム」でオールドのゲームが注目されているし、中盤は04年ならではのタイトルががんばっていた。最後は最新のタイトルで、っていうひとつの形になるよね？　**いっぺんに遊べる年になる**のか、って考えると、それはそれで面白いなって部分がある。ジャンルに関しても幅が広い。どんなユーザーでも何かひとつは引っかかるぐらいはあると思う。だからショップの展開も、いろんなお客さんに楽しんでもらえる店作りができるのかな、しなきゃなっていうのはすごく感じているよ。本音を言ってしまうと、**ニヤリとなるような年末がここのところ久しくなかった。**毎年11月のこの時期になると、「もう年末商戦ですか。早いですね。」って嫌みのように言われて疲れることも多かったかな。でも**今年は楽しく年末に向けての店作りができる。**

――ようやく幅広く、かゆいところに手が届くようになってきたのかな、という気はしますね。

金：確かにそういう感じは受けるよね。ただ、もう一歩行ってくれよ、もっと伸びる部分はあるぜ、っていうのも本音だったりする。『もじぴったん』なんかもそうだったけど、低い年齢を取り込もうという動きは昔からある。それとは別にここ最近だと**高い年齢層、孫もいるような層に向けてのゲーム講座があったりする**じゃないですか。**でもそういった層に向けてのゲームは開発されてない。**黎明期からやっているユーザーもどんどん年齢を重ねているわけだから、そういった層にもずっとプレイしてもらえるようなタイトル、手の届くタイトルっていう部分は大事だと思う。特に年末は孫が遊びにきたり、家族で遊ぼうってこともあるじゃないですか。そういうときに皆で遊べるようなタイトルを出してくれるメーカーがいると面白いだろうし、そういう動きが出てくればもう少し違う形が見えてくると思う。そのためにボクたちにできることって一杯あると思うし、まだボクらが気づいてないゲーム業界の魅力ってあるはずだから、そういった部分を掘り起こしていくことも大事なんじゃないのかな。

（11月某日都内にて）


ジョブJ!
ゲームアワード
04年も無数のソフトが発売されました。「やっぱり今年は『ドラクエⅧ』でしょ」と締めくくってしまうその前に、年末商戦以前にリリースされたソフトをもう一度振り返ってみませんか？　意外な名作が発見できるかも……。


第1特集
2004年G
グッ

「いい仕事してますねえ」そんなソフトで遊びたい！

今年の「モストGJ」ゲームは！？

ソフトそのものにはあまり派手な動きが見られなかった04年ゲームシーン。しかしそんな状況でも「いい仕上がり」を見せてくれたゲームはたくさんある。

text by 編集部

「GJ」アワードのコンセプトとは

まずはなぜ「ベスト」ではなく「グッジョブ（GJ）」なのかを説明いたしましょう。この時期になるとよく各方面で"ベスト○○"といった企画が組まれますが、ベストという観点で評価しようとすると、どうしても「誰でも手軽に楽しめること」とか「総合的なバランスが優れていること」、果ては「セールスが好調だったこと」というような基準、要するに最大公約数的評価で選考されることが多く、結果、無難なものが選出されてしまいがちです。これはゲームにおけるベストも同様でしょう。しかし、そういった評価は実際の買い物の参考にはならないのではないかと編集部では危惧しております。

そこで提唱したいのが、今回の「GJ」なわけです。グッドジョブすなわち「いい仕事」。つまり、必ずしも万人受けはしないかもしれないが、どこか光るものを持っていたり、あるいは飛び抜けた発想はないものの、手堅くまとめてストレスを感じさせない仕上がりになっている作品を、相応に評価しようじゃないか、というコンセプトなのです。

また、本来ならこうした企画は、年末商戦の結果を見てから「04年度を総括」という形で行うのが筋なのかもしれませんが、仮にそうしてしまうと、年末前後に発売されたソフトを購入する際の参考にはならないわけです。

ただでさえそういった実情があるのに加えて、今年は『ドラゴンクエストⅧ』という超目玉タイトルの発売決定と、PSP・ニンテンドーDSの二大携帯ハード大決戦の図式が急きょ描かれたこともあり、9月以降辺りにリリースされたソフトに注目が集まりにくくなっています。実際ユーザー側にも、例年になく買い控えの空気が色濃く漂っているのではないでしょうか。

「来年になったら買おう」と思っていても、実際にその頃になると記憶も薄れ、結局買い逃してしまう、ということもよくあること。そういったことが少しでも防げるように、という意味もあったりします。

ライターの目、編集者の目で選定

さて、前置きはここまで。まずは実際の審査方法ですが、

- **ライター陣選定GJソフト批評**
- **編集部員が選ぶGJソフト**

の二つの部門でタイトルを挙げていき、最終的には読者の皆様方より頂きましたアンケート結果も踏まえつつ、

- **ゲーム批評的モストGJソフト**

という形でまとめていきます。ただし、だからといってモストGJソフトに選定されたものが最高だからみんなこれを買え、というわけではありません。個々人の感性のもとソフトを選ぶことで、そのうちのいずれかに共感できた人のお買い物の参考になれば、というのも今回のコンセプトですので、その辺りをご理解いただければ幸いです。

なお、ゲーム批評的モストGJソフト部門のタイトルは、のちのちのお楽しみということで伏せさ

04年で一番面白かったタイトル　『ドラゴンクエストV』。欠点らしい欠点が全く見あたらず、ゲーム史上屈指のシナリオの良さだから。
（京都府　一応匿名希望）

2004年GJゲームアワード
ノミネート作品一覧

ライター陣選定GJソフト批評

①『シャイニング・フォース 黒き竜の復活』
メセガ 機GBA
推薦ライター：MIDIはらふじ

②『バーンアウト3 テイクダウン』
メエレクトロニック・アーツ 機PS2
推薦ライター：原田勝彦

③『フル スペクトラム ウォーリアー』
メマイクロソフト 機XBOX
推薦ライター：大槻典博

④『鉄人28号』
メバンダイ 機PS2
推薦ライター：天野譲二

⑤『プリンス・オブ・ペルシャ ～時間の砂～』
メSCE 機PS2
推薦ライター：鈴尾拓朗

⑥『シレン・モンスターズ ネットサル』
メチュンソフト 機GBA
推薦ライター：卯月鮎

⑦『EyeToy：Play』
メSCE 機PS2
推薦ライター：池谷勇人

⑧『ガンダムネットワークオペレーション2』
メバンダイ 機PC
推薦ライター：多根清史

⑨『ストリートファイターII アニバーサリーエディション』
メカプコン 機AC
推薦ライター：Alexander服部

⑩『ラン・ライク・ヘル』
メカプコン 機PS2
推薦ライター：水野隆志

（以上敬称略）

編集部員が選ぶGJソフト

『Remember 11 -the age of infinity-』
メKID 機PS2
推薦者：編集長奥山

『モンスターハンター』
メカプコン 機PS2
推薦者：編集部遠藤

『爆走マウンテンバイカーズ』
メSCE 機PS2
推薦者：編集部櫻川



せていただきますが、ほかのタイトルにつきましては左の表のようになっております。

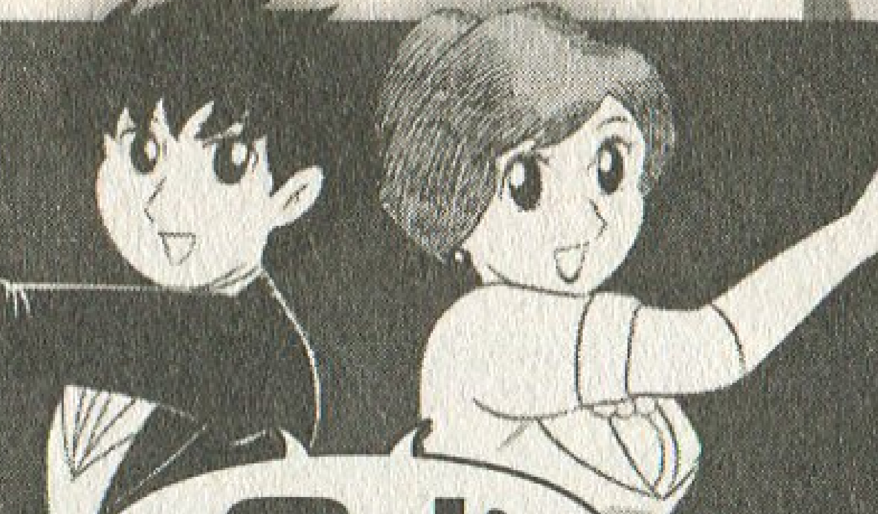
ご覧いただければ一目瞭然ですが、斬新なアイディアと中毒性の高いゲーム性で、業界内でも評判だった『塊魂』がノミネートされておりません。これは何も「今さら世間的に認められたタイトルを評価してもゲーム批評ぽくないよな」というひねくれた理由によるものではなく、ただ単に「珍ゲーで、何が悪い」特集（04年7月号や連載「〝現場〟は燃えているか」（同9月号）、そして「ゲームソフト再批評」特集（同11月号）といった企画によって、ゲーム批評誌面においては語り尽くしたと判断いたしましたので、今回はひとまずノミネートから除外させていただいた次第です。「もう『塊魂』が面白いのはわかったよ！」と、いい加減食傷気味の方も多いでしょうし。いわば〝別格〟扱いということで……。

また、これらの選考枠とは別に番外として「2004年〝珍ゲー〟シーン総括」のコーナーも設けております。相も変わらずシリーズゲームが席巻し、停滞ムードがただようゲーム業界をブレイクスルーするには、やはり珍ゲーの力は無視できないものがあるのではないか……というまじめな話はさておき、単純にこの〝ジャンルの枠に収まらない〝作品群がいろいろな意味で面白すぎるからですが。

さて、長らくお待たせいたしました。次のページからは早速各ノミネート作品の紹介に移ります。どうぞごゆっくりお楽しみくださいませ。

そして、これまでまったくのノーチェックだったソフトと貴方が運命の出会いを果たされることをお祈りしつつ、開会の辞とさせていただきます。

04年で一番面白かったタイトル
『インビジブルウォー』。物理エンジンのお陰でカオス状態が世界に発生するから。（東京都 rT2k）



シャイニング・フォース 黒き竜の復活

GJ! ダウンサイジングとパワーアップ 相反する要素をサラリと融合させた良作

メガドライブの黄金期を支えた名作ソフトのリメイク版。そこには、ただ古さを懐かしむだけではない、新しい驚きが満載だった。

text by MIDIはらふじ

プレイ時間：45時間



ジRPG
メセガ
機GBA
¥5,040円(5%税込)
発04年8月5日

「博士の愛した数式」に見る店頭のポップ効果

　昨年、各紙文芸担当編集者がこぞって高評価を与えた小川洋子著「博士の愛した数式」をご存知だろうか。ある書店で店員が書いた紹介ポップをきっかけに徐々に評判が広がり、大ヒットへとつながった小説だ。たったひとつのポップから、ヒット商品が生まれる。物を売るプロモーション展開に正解が見いだせなくなった現代の世で、この手法は業界に青天のへきれき的な衝撃を与えた。大々的なプロモーションを投下するより、小規模でも何かが伝わる、信じられる言葉を――。時代は、そして受け取り手は、仰々しいキャッチコピーよりも確実に心に残る一文を求めているのだ。ミクロなコミュニケーションでも、いいものを伝え広めることはできる。そう思わされるエピソードだった。

　話は変わって、某日某所某量販店ゲームコーナー。僕はそこで、発売日から日がたち、お値打ち価格となったGBA版『シャイニング・フォース』を見かけた。そういえばリメイクされたんだよな。元祖メガドライブ版は確か3周ぐらいクリアしたっけ……。パッケージを手を取り、懐かしさに思いを馳せる僕。購入しようかどうか迷ったが、あまり持ち合わせがなかったことを思い出し、僕はパッケージを棚に戻そうとした。

と、そのとき。棚の横に貼られていた、店員の手書きであろう小さなポップが目に留まった。

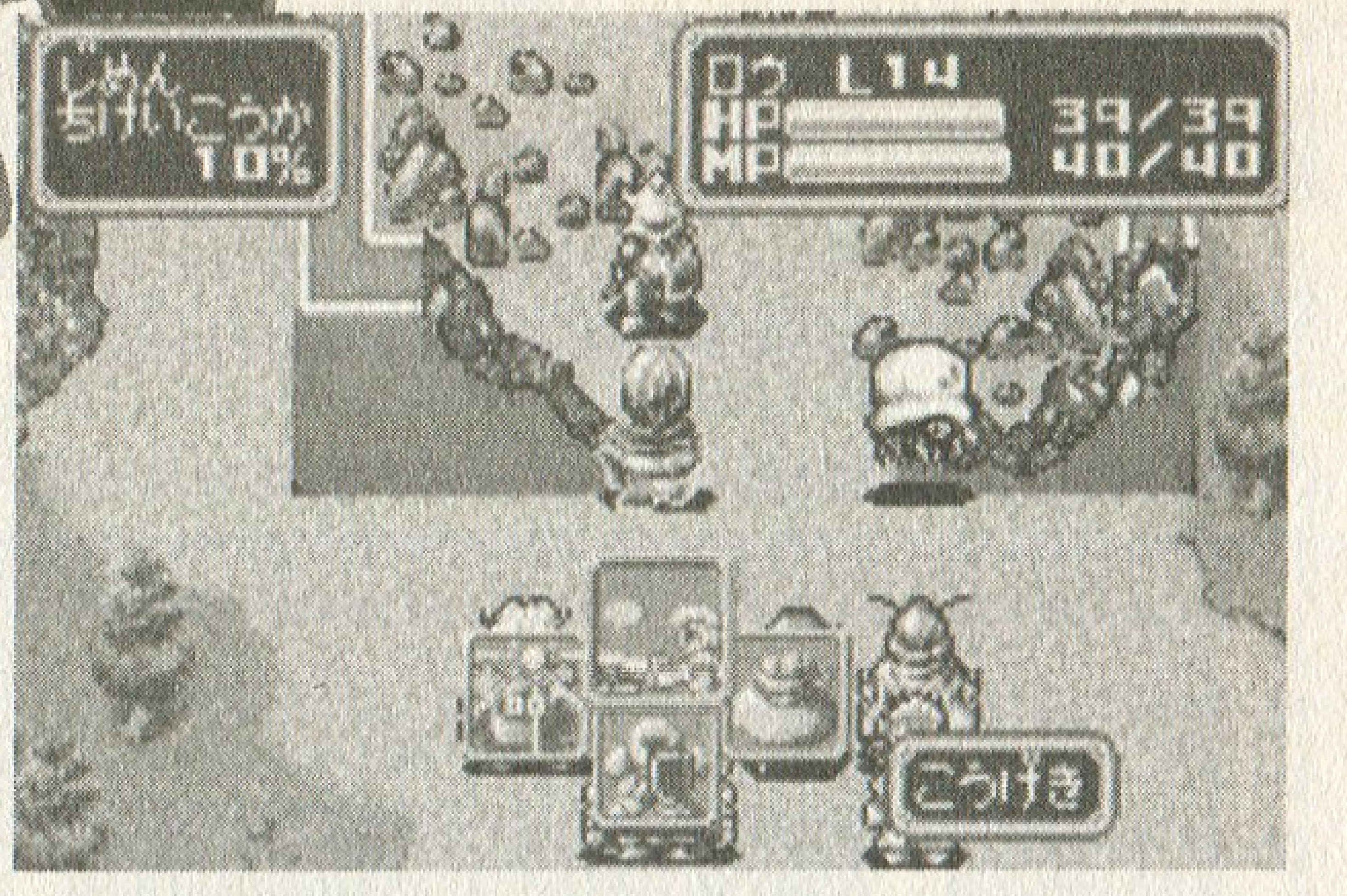
「新キャラ、新エピソードを追加。新要素・カードが熱い！」

　文中に〝新〟が3つも入っていた。26文字中3文字が〝新〟。「オイオイ、どんだけ新しいんだよ‼」と半ばツッコミ入れ気味に驚いた。だが、これが前述したポップ効果なのか。数分後、僕はそのポップのあおり文句に負け、ソフトを持ってレジに並んでいた。

ファンも納得できる〝改良〟アレンジが◎

で、実際にプレイしてみたら、なるほど確かに新しかった。見た目は『シャイニング・フォース』だが、GBA移植にあたり最初から作り直されていたんである。細かい部分（移動スピードやフィールドの広さなど）がGBA向けに、そして現代向けにアレンジされ、遊びやすくなっていたのには、ちょっとした感動を覚えた。こういう元のシステムを活かしたリアレンジは、簡単なようで意外と難しい。プログラム的にもそうだが、何より従来のファンの反感を買う可能性がある。だが、この程度のアレンジ、しかも使い勝手がよくなった〝改良〟であれば、昔からのファンも納得だろう。少なくとも、昔からのファンのひとりであ

04年で一番面白かったタイトル　『エスプガルーダ』。アレンジの作りが怨念こもってたから。（兵庫県　むらせ）



新しくつまらないものが多く生まれゆくなかで、古くても面白いものが発売される意義は大きいはず

る僕には、何の違和感もなく、楽に受け入れられた。

また、ポップにもあった新キャラの存在もかなり突き抜けてて面白かった。その新キャラの名はキョウカQ。こいつがゲームシステムを丸ごとひっくり返すような特殊極まりないキャラになっているんである。彼の攻撃方法はちょっと特殊で、他のキャラのように剣や槍で攻撃するのではなく、ゲーム中至る所に隠されているカードを収集、それを戦闘時に使用してスキルを発動させるというもの。カードの効果は、味方のコピーを生み出したり、移動速度を上げたり、射程無視の攻撃ができるようになったりとさまざまで、コイツをパーティに入れることで戦略に大きな幅が生まれるのだ。これは、結局は力押しが決め手となっていた同ソフトの、戦闘時の不満を見事に解消してくれた。

最後に新エピソードに関しては、敵国の王女であるナーシャをヒロインに立て、主人公とは別方向から同時進行で物語を語る形式がとられている。オマケエピソードの域を出ないストーリー追加ではあるが、このアレンジにより善・悪の双方向から物語を見られるようになり、シナリオに深みを与えていることは間違いない。

今後の『シャイニング』に期待をつなげた作品

GBAへの移植にあたり、ダウンサイジングとパワーアップという、本来相反するふたつの要素をサラリと融合させてみせた本作。そのプログラミングの設計力&技術は相当なものだ。

「派手さはないかもしれないけど面白くて楽しい作品なら『シャイニング』に任せておけ！」

この作品からは、そんな気概すら感じる。そしてそれは、今後も発売されてゆく『シャイニング』シリーズへの所信表明か。

某量販店で店員さんが書く手書きポップと同じぐらい、『シャイニング』シリーズの次回作にも期待したいところだ。がんばれ、セガ！ そして某量販店の店員！

選考理由と来年への展望

フリーライターになってから、電車に乗る回数が激減した。数年前まではゲーム誌の編集者をしていたので、毎日自宅から電車で出社していたのに、フリーになった途端、出かけるのは打ち合わせと飲み会のときだけになり、電車に乗らない日が多くなったのだ。これはゲーマーな僕にとって非常に由々しき事態である。なぜなら、電車での移動時間は、とても貴重なゲームタイムだからだ。

なぜ貴重なのか。それは、一種の不可侵領域的意味合いを持っているためだ。たとえば、自宅にいるときに「このムキンポ野郎、あと1時間以内に原稿書かないと下の穴から手を突っ込んで奥歯ガタガ（以下略）」という原稿催促の電話がかかってきたら、それまで遊んでいたゲームを一時中断して原稿を書かなくてはいけない。だが、電車で移動中は違う。「このムキンポ野郎、あと1時間以（以下略）」と携帯電話に連絡が入っても、「すみません、いま移動中なんで」と電話を切ることができる。僕は車内マナーを大事にする男なのだ。それより締め切りを大事にしろよと自分で思うけど。

そんなわけで、僕にとって電車での移動時間は、誰にも邪魔されずにゲームで遊べる時間なんである。で、今年に入って電車でのプレイ時間のほとんどを費やした作品が、この『シャイニング・フォース』。電車に揺られながら効率よく敵を撃破するために何をすべきか考えれていれば、脳がうまい具合に振動と熟考でプチトランス状態に。そうすれば目的の駅なんて締め切りより早くやってくる。

04年で一番面白かったタイトル
『九龍妖魔學園紀』。導入部から良く出来ていてゲームの世界に上手く引き込まれました。遺跡探検ってゲームがありそうでなくて新鮮な気持ちで遊べます。（大阪府　やまかつ）



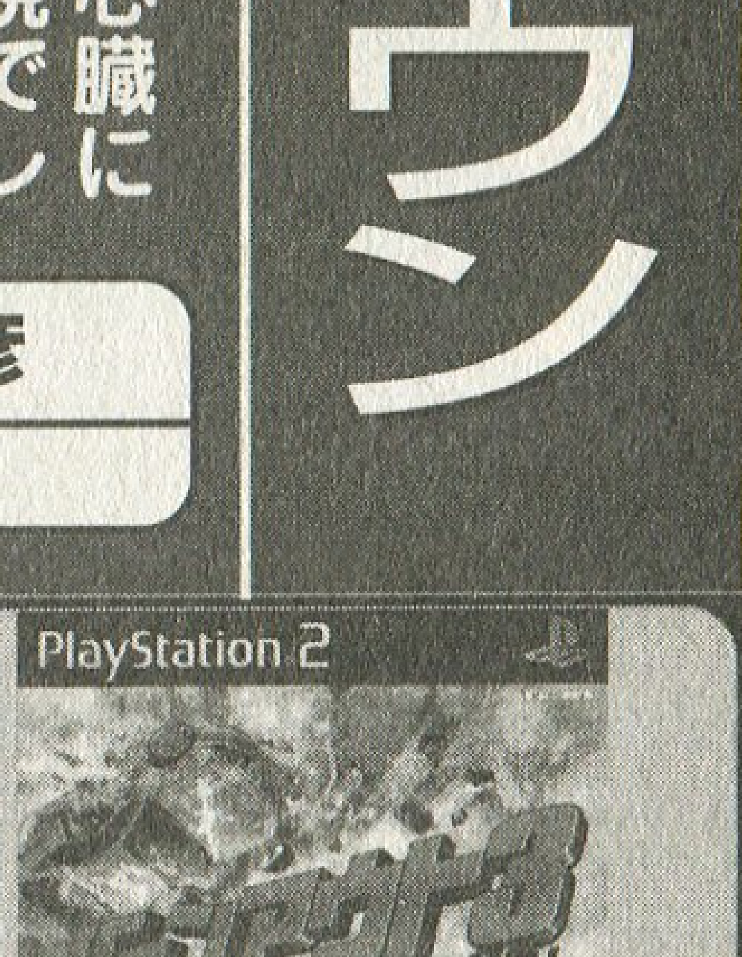
バーンアウト3　テイクダウン

危ないヤツが一番速い！ 突き抜けた殺伐破壊レース

異常なスピードと心臓に悪いクラッシュ表現でレースゲーマーを魅了した『バーンアウト』シリーズ最新作。つぶし合え！

text by 原田勝彦

プレイ時間：16時間



ジ レース
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年10月14日

悪魔も震える危険走行

神様、なぜ人はハイリスク・ハイリターンにこのうえない快楽を感じてしまうのでしょうか？　なぜ堅実に、そして誠実に生きられないのでしょうか？　……そうざんげせずにはいられない、超リスキーで超イカれた殺伐破壊レースゲーム『バーンアウト3　テイクダウン』がついに日本でも発売されてしまった。

前作『2』もそうだったが、本作では危ない走りをするほどプレイヤーは有利になる。反対車線走行、一般車両とのニアミス、ドリフトなどを行うとブーストメーターがたまっていき、爆発的な加速力が得られるという仕組みだ。ブースト中、さらに危険走行を行えばなおよし。だが当然、危険走行をするほどクラッシュのリスクが高まり、1回のミスが致命的な遅れにつながってしまう。このハイリスク・ハイリターンっぷりこそが『バーンアウト』シリーズの麻薬的快感である。

『3』ではライバル車をぶっつぶすことにより、ブーストメーターの最大値が2倍3倍と増え、さらに満タンになるというシステム（テイクダウン）が新たに加わっている。テイクダウンという発明はプレイスタイルを根本から変えた。命がけの危険走行を繰り返すよりも、テイクダウンを狙ったほうが勝利に近づけるのだ。前作では苦しかった下位からの追い上げやクラッシュ後のばん回が、1回のテイクダウンでかなり楽になる。そういう意味ではリスクは軽減された。

ただし、ライバル車もプレイヤー車をテイクダウンしようとするし、またブーストを使いまくってもなかなか振り切れないので、トップでゴールしようと思ったら、やはり相応のリスクは背負わなければいけない。そういう意味では相変わらずのハイリスク・ハイリターンっぷりなので、シリーズ独特の魅力は損なわれていない。

1回のクラッシュが致命傷になる『2』の心臓直撃感もたまらないが（やってると心臓がビシビシ痛んで脂汗が流れる）、連続テイクダウンで脳内麻薬たれ流しの『3』も捨てがたい。両方とも今年どころか筆者の生涯レースゲームベスト5に入る出来である。

ハッタリと嘘こそレースゲームのキモ

じゃあどうして『2』ではなく『3』をGJアワードに挙げたかというと、なんとなくそういう気分だったから……じゃなくて、『3』のほうがよりゲーム的ケレン味があると思ったからだ。

レースゲームはよく「現実」と「非現実」の対立で語られる。シ

04年で一番面白かったタイトル
『CLANNAD』。今年発売されたゲームの中で、唯一期待を裏切られなかったから。（東京都　かえるあたま）

ミュレータ系とそれ以外、と言い換えてもいい。まあシミュレータのほうはエンスーな人々にまかせるとして、ゲームで育ったゲームバカの筆者としては、非現実的だからゲーム的と言われる現状はちょっと違うんじゃないかと思う。

レースゲームではなく『スーパーマリオ』タイプのACGで考えてみるとわかりやすい。プレイヤーキャラに非現実的なダッシュ力とジャンプ力、そして高いところから落ちても死なない耐久力を与えただけで面白いゲームになるだろうか？ 否、それだけではただの大味なゲームだ。あと一歩、たとえば物理法則を無視した空中での方向転換といった「現実を超えた大胆な嘘」が加わって、ようやく面白いACGが生まれるのだ。



スローで吹っ飛ぶ車体を見ながら湾岸ミッドナイト的ポエムを詠め

レースゲームに話を戻せば、『リッジレーサー』のドリフトや『クレイジータクシー』のリミッターカット、あるいは『F-ZERO』のマシンそのものが大胆な嘘で塗り固められており、インチキ万歳と叫びつつその快楽をむさぼってしまうのである。

海外産レースゲームで大胆な嘘が盛り込まれたものは少ない。日本でもファンが多い『ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド』も暴力的スピード感は素晴らしいが、ドリフトはまだ若干現実に引きずられていて、マイルドな非現実というレベルだった。やはり大嘘レースゲームを作れるのはセガ、ナムコ、任天堂の一部だけなのか……と思っていたのだが『バーンアウト2』のブースト&ドリフトは国産に負けない嘘くささで度肝を抜かれた。壁や敵車との衝突判定も、横からなら絶対的にOK、正面からなら絶対的にNGと割り切りがよすぎて嘘満点。そして『3』と来たらテイクダウンだけでなく、クラッシュ後に吹っ飛ぶ方向を操作して敵車を巻き込める機能まである（インパクトタイム）。インチキにもほどがある！ あり得ない！ でも、そのあり得なさをゲームの仕様として組み込み、手に触れた瞬間に気持ちいいと実感できるレベルまで仕上げたのはGJと言うより他にない。参った。降参。

選考理由と来年への展望

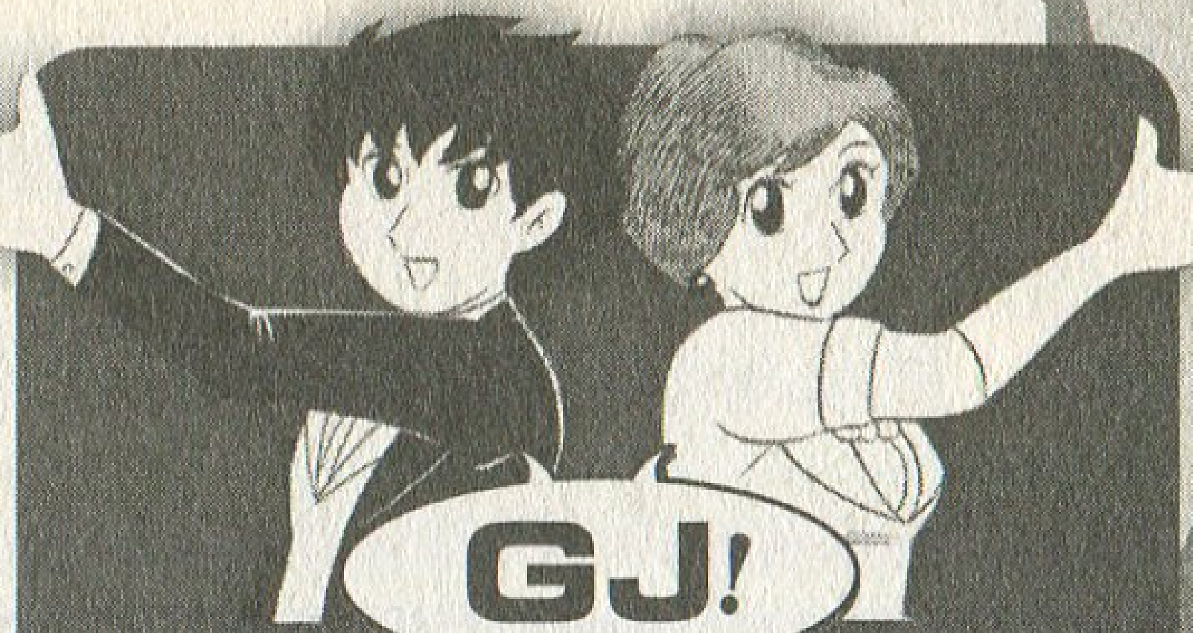
選考理由？ そんなの『バーンアウト3』が超おもしれーからに決まってるじゃん。完。

……え？ そういうことじゃないって？ そうだねぇ……このゲームはいい仕事の塊みたいなもんだから、が理由かな。本文では危険走行とテイクダウンの快感をクローズアップしたけど、本当は細部まで丁寧に作ってあるところがすごく気に入ったんだよ。ギラギラした光源処理よし、車体のダメージ表現よし、クラッシュイベントの破壊感よし、BGMよし、ネット対応よし、フレーム落ちも解像度落ちもなし、ボリューム感あり、クラッシュFMの吹き替えよし……でもゲーム中のメッセージ訳が奇怪なのはどうかと。「残虐行為手当」みたいだ（今の読者はこのネタわかるかな……）。

あと、一部の国内メーカーにしかできないと思っていたことを、海外メーカーにあっさりとやられてしまったショックもあるかもしれない。こういう「洋ゲー最高！ 和ゲー完全敗北！」みたいな論調を嫌う人もいるだろうけど、でも『バーンアウト3』をやったあと、他のレースゲームが物足りなく思えたのも事実。映像だけでなく、手触りの点でね……。

もっとも、これを書いている時点ではXBOX『アウトラン2』やPSP『リッジレーサーズ』が未発売なので、国産完全敗北と言い切るにはまだ早い。ワシに……ワシに夢を見させてくれやぁ!! あとAC『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』も移植してくれやぁぁ!! どさくさに紛れて何を言ってるんだ俺は。

04年で一番面白かったタイトル
「でじこミュニケーション2」。キャラゲーだがなかなかに侮れないカードゲーム。前作は経営シミュレーションだった。そちらも良作。（新潟県 キュレイ）



フル スペクトラム ウォーリアー

米陸軍がスポンサード 不謹慎なほどに面白い

プレイするまでFPSと思いこんでいた本作。ゲームは遊んでみるまでわからない、という真理を思い出させてくれる。

text by 大槻典博

プレイ時間：12時間

FPSのように見えるがまったく違う味わい

新しいジャンルのゲームがなかなか出てこなくなった、とよく言われる。そろそろゲームのアイディアもネタ切れか、などと言われるようにもなった。MMORPGや『EyeToy：Play』『GTA3』などのゲームもあれど、ファミコンバブルのようなゲームのビッグバン時代をユーザーとして体験してきた世代としては、確かに今の新ジャンル不作は寂しい限りだ。

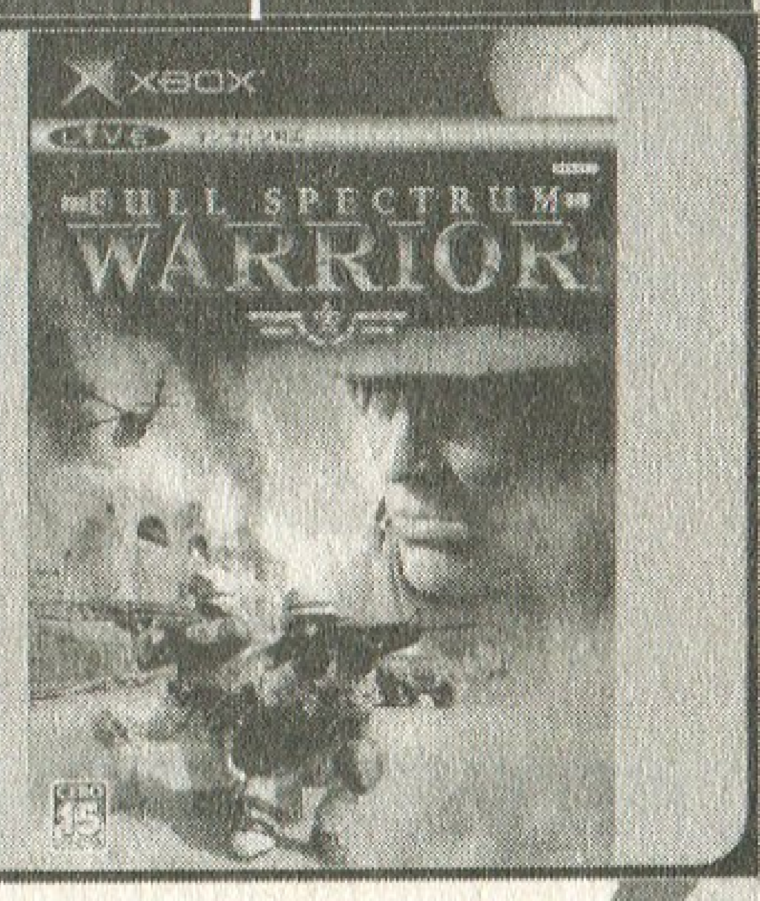
かくいう僕もそうしたひとりだったのだが、本作『フル スペクトラム ウォーリアー』（以下『FSW』）を遊んで衝撃を受けた。そしてゲームを遊びもせずに嘆いていた自分の不明を恥じた。実はゲーム雑誌をめくりながら、しばらくの間FPSか三人称視点のシューティングと勘違いしていたのだ。しかし、実際はコマンド入力式を基本とする、新しいタイプのシミュレーションゲームだった。

舞台は中東の某国、ジーキスタン。人道支援の名の下に、NATOは軍事侵攻を決意した。プレイヤーに与えられた任務は、米陸軍の精鋭部隊、アルファチームとブラボーチームを操作して、国内に巣くうテロリスト組織を壊滅させること。両チームはそれぞれ4名、計8名で構成され、状況に応じて両チームの操作を切り替えながらゲームを進めていく。迷路のように入り組むジーキスタンの街並みを進みながら、数に勝るテロリストを挟撃、各個撃破していくのが主な展開。気分はすっかり「右翼から回り込め！」のサンダース軍曹である。

コマンド入力式ベースなので、基本的にプレイヤーが指示しない限り、兵士たちはアクションを起こさない。一方で敵の攻撃で遮蔽物が破壊され、陰に隠れていた兵士が撃たれて負傷するなど、兵士たちをとりまく戦場のほうはリアルタイムで変化する。いわばセミリアルタイム形式のシミュレーションなのだ。兵士のAIも秀逸で、攻撃を受けた際に手近な物陰に隠れるなど、ある程度のアクションなら自動的にこなしてくれる。そのため実際にはかなり複雑な操作を必要とするが、煩雑に感じることは少ない。この独特のスピード感、操作感がとても新鮮に感じられる。

このシステムの先にある魅力・商品性

現実の戦争をうまくゲームに反映している点も、このゲームの大きな魅力だ。舞台となるジーキスタンはイラクかアフガニスタン。国家元首でテロリストの首謀者、モハメド・ジャブール・アルアフアドは、ビンラディンとフセイン



ジ リアルタイムコンバットシミュレータ
メ マイクロソフト
機 XBOX
¥6,825円（5%税込）
発 04年9月30日

元大統領を組み合わせたイメージだ。装備だけでなく、兵士の動作やチームワーク、戦闘教則などもリアルに再現されている。なにしろ本作は、もともと米陸軍の軍曹教育用に開発されたシミュレータを商用向けに応用したものなのだ。

　こうしたゲーム技術の非エンタテイメント分野への応用例は、欧米では「シリアスゲーム」と言われ、アカデミックな分野で研究が行われている。軍事・教育・大企業での人材教育などが主なテーマだ。日本人の目には軍がゲームのスポンサーなんて、と不謹慎にも映るかもしれないが、ここまでゲームとして作り込まれると、白旗を揚げるしかない。



画面写真で内容を理解させるのは無理。代わりに二次元バーコードを掲載して動画配信したい

　民主主義の軍隊らしく、部隊に2人以上の重傷者が出ると、その場でゲームオーバー。部隊が進むたびに、後方で補給部隊がベースキャンプを設営してくれる。『大戦略』よりも『ファイアーエムブレム』のノリだ。フロントラインからバックヤードまで一丸となり、組織で戦う米軍に対して、地の利・数の利はあるが、互いに連携が取れておらず、各個に攻撃してくるテロリストの戦術対比も興味深い。なるほど、かの地ではサッカーよりアメフトが人気のはずである。現代戦とはシステムとシステムの戦いであるとともに、システムを生み出すのはその国の文化であることを感じさせると同時に、「ブラックホークダウン」のようなシステム障害時の米軍の脆さもかいま見せる。

　戦場を描く。ユーザーの破壊衝動を満足させ、ロジスティックな喜びを提供するという目的は同じでも、表現方法がまったく異なる新しいタイプのゲームである。同じ風景画を描くとしても、水彩で描くか油絵で描くか、はたまたパステルや色鉛筆で描くか。久しぶりに新しい画材が出てきたという感じだろうか。ミリタリーというだけで敬遠する人がいたら、もし米軍でなくモビルスーツだったらとか、「ロードオブザリング」だったらとか、いろいろ想像してみてほしい。さまざまな想像(妄想)が可能なはずだ。

選考理由と来年への展望

　本作を購入したのは2つの偶然が重なったから。1つ目は友人のゲームライターで、「週刊SPA!」などで活躍している柿崎俊道氏が、自身のブログでほめていたこと。2つ目はPCの体験版がゲームニュースサイト「4gamer」(※)でダウンロードできたことだ。この2つがなければ、本作を体験することも、こうして本原稿を書くこともなかっただろう。これすべてインターネットのおかげである。

　裏を返せばテレビCMやゲーム雑誌などの既存メディアが広告媒体としての地盤沈下を起こしており、顧客層に商品の魅力が伝わりにくい時代になっている(特に今年になって、個人的にこの手の「遊んでみたら予想外に面白かったが、遊ぶまでまったくそうは思えなかった」例が増えた)。そのために既存メディアでご飯を食べている僕のような人間に何ができるか。まあ天に向かって唾を吐いているようなものなのだが、ゲーム内容とともにこのこともあわせて書きたくて、本作のレビューとなった。

　今、何かを宣伝・告知しようと思えば、影響力のあるブログに取り上げてもらうのが無視できない時代になっている。こうしたコミュニティから生まれるボトムアップのムーブメントが大きな力を持ちつつあることに、ソフトウェア企業の親玉、マイクロソフトも気づいているはずである。同社は「突激隊」の支援など、この手の取り組みの最右翼ではあるが、ゲーム内容とともにプロモーションもグッジョブと言われるよう、業界中で努力していきたいところである。

※4gamer.net http://www.4gamer.net/



鉄人28号

洗練されたシステムの上に立つ鉄の巨人の重厚さを見よ！

アレンジの難しいモチーフを見事に料理してみせた手腕は、「さすがロボものサンドロット」と言うべきか。

text by 天野譲二

プレイ時間：19時間

二度あることはサンドロット

癖のあるソフトを何本も生み出してきたソフトハウス・ヒューマン。決してA級ではないが、印象強いソフトを輩出し、『爆走デコトラ伝説』『クロックタワー』『トワイライトシンドローム』『御神楽少女探偵団』といったシリーズが、ヒューマン消滅後も別のメーカーから発売されている。

そんなヒューマンが末期に送り出した『リモートコントロールダンディ』。コントローラをリモコンに見立てて巨大ロボットを操るというコンセプトは従来のロボットを操るアクションゲームとは異なった角度からのアプローチであり、細かな不満点はあるものの、好意的に迎えられた。その後開発チームは独立してサンドロットとなり、PS2で同様の内容の『ギガンティックドライブ』を送り出す。いずれも内容はオリジナルで（といってもロボットアニメへのオマージュがあふれてはいるが）、プレイした人の99%が「このシステムで鉄人28号をプレイしたい！」と思ったことは想像に難くない（『バーチャロン』をプレイした人が、このシステムのガンダムゲームをプレイしたいと思う以上であろう）。

そして二度あることはサンドアールというか、サンドロットと言うべきか。本作『鉄人28号』が発表された時は、「またかよ！」という苦笑と「ついにやったか！」という快哉が混ざった複雑な笑みがこぼれたものだ。

本作はバンダイが発売元ということで、今春放映されたアニメ版をベースにしたキャラクター商品としての意味合いが強いが、作品的にはかなり自由に作っている。というよりも、いつものサンドロット節である。ストーリーは25話用意されているが、一部を除いてほとんどがリモコンを操作して鉄人28号を動かす！　敵ロボットを倒す！　ただそれだけであり、正太郎、大塚署長から村雨、不乱拳博士まで、登場するアニメ版のキャラクターたちは、サクサクとスキップできるデモや背景のオブジェといった扱いがほとんどである（鉄人28号でつまみ上げて、ぶん投げることも可能。素晴らしい！）。おかげでゲームのテンポが良く、気軽にプレイできる。寝る前に一発、外出前に一回戦という遊び方ができるのは、パズルゲームを除けば、昨今では貴重だ。

ただしロボットの操作部分は評価が分かれるだろう。0コンマ何秒の間にコマンドをたたき込んで技の応酬となるような昨今の格闘ゲームやロボットアクションゲームと比べると、動きが遅い。また、サターンなどの敵ロボットはともかく、鉄人28号は飛び道具が一切

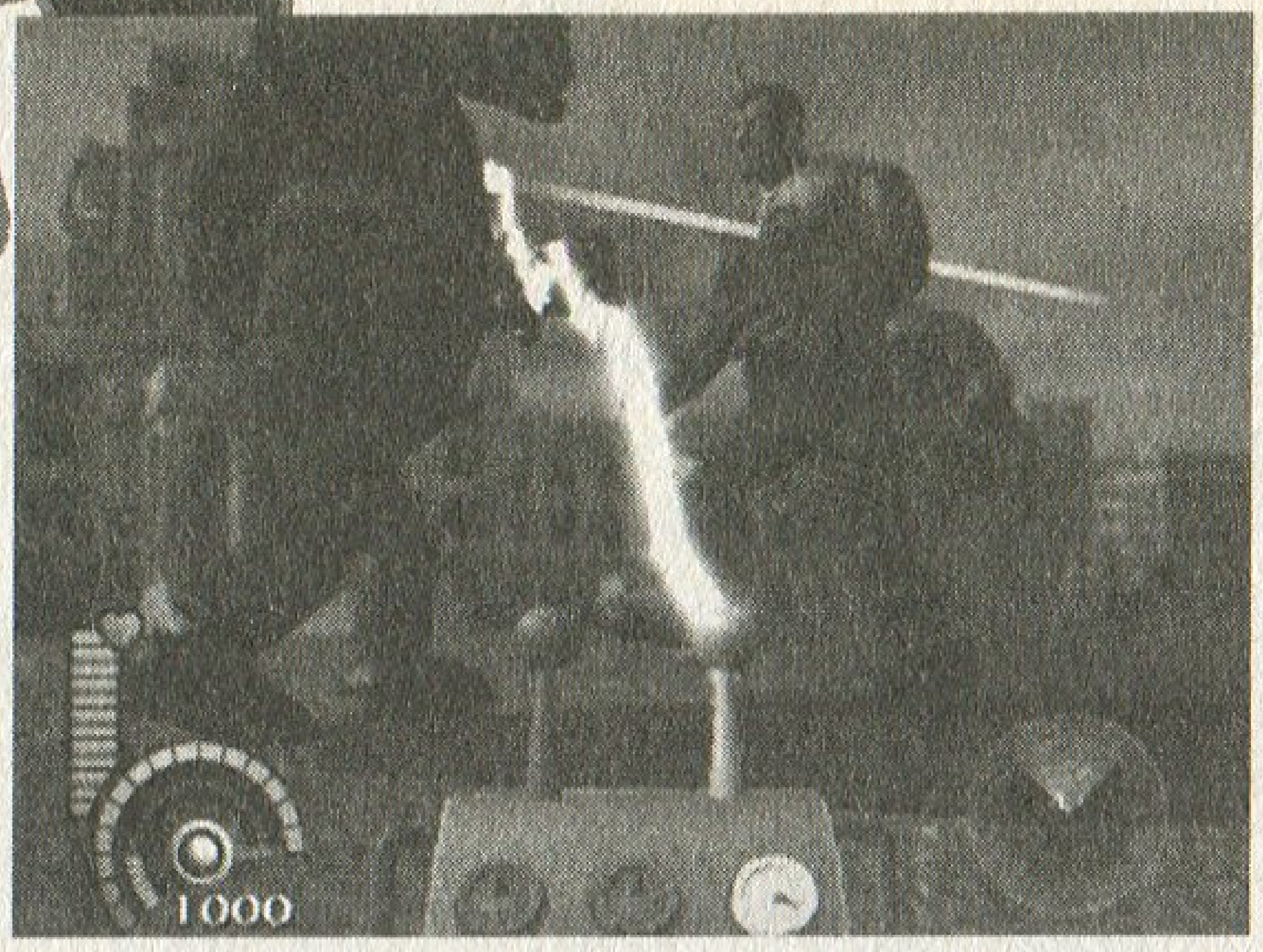


ジ 巨大ロボット操縦アクション
メ バンダイ
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年7月1日

ないので、多彩な攻撃方法を持つ他のロボット格闘ゲームに慣れたユーザーには、ひたすら接近戦に持ち込まないといけないのがしんどく感じるられると思う。

「重厚な鉄の塊」というひとつの「正解」

しかしこれが「鉄人28号」という素材の妙である。原作の鉄人は少年探偵ものの延長、悪人の手に渡って暴れ回る鉄人28号を追いかける少年探偵金田正太郎から始まっており、終始銃撃戦と破壊が楽しめる、今で言うジェットコースターアクションのような作品である。だが現在の鉄人28号のイメージは、レトロかつ重厚な鋼鉄の塊である。スピーディな空中戦を展開する姿より、地響きを立てて鈍重な動きをしたほうが「らしい」のである。そしてこれらのさまざまな（正解のない）「鉄人28号らしさ」の中から、サンドロットが追求した鉄人28号像は、非常にゲームとして的を射たものとなっている。



きわめてシンプルな操作で、鉄人28号の重厚な動きを楽しむことができる。巨大感の演出もさすが

前述の鉄人28号の動きの遅さはグラフィックによる表現以上に重量感を表しており、かつ昨今のスピードとタイミング勝負のゲームに追従できない、反射神経と動体視力が摩耗したヌルゲーマーでも安心してプレイできる難易度をも実現している（ひたすらプレイしてポイントを稼ぎ、強化することも可能だ）。それは鉄人28号の飛行能力を移動手段と割り切り、鉄人28号に乗って空を飛べるという魅力的なフィーチャーを盛り込みつつも、空中での戦闘は切り捨てているという点にも表れている。

重量級のロボットがひたすらガチンコで殴り合う、飛ばない、隠れない、ストロングスタイルのシンプルなロボット肉弾戦が本作の目指した鉄人28号像なのである。

サンドロットの経験と蓄積によって取捨選択された「鉄人28号らしさ」は、アニメ版のように余計なドラマに引っ張られることなくロボット格闘ゲームとしての魅力を引き出して光り輝かせている。キャラクターゲームとしての正しい形のひとつが、ここにある。

選考理由と来年への展望

ゲーム市場の停滞と縮小、特に量的なものよりも質的なものを感じる今日この頃、シリーズものやリメイクものを安易に賞賛してはいけないという自己規律をしているのだが、やはり04年のGJを選定するとしたら、本作は入れないといけないだろう。

同じ仕様のゲームのキャラクターを入れ替えているだけ、という面は否定できないが、ブランドやタイトルに安直に依存せず（したくてもできなかったのかもしれないが）、ひとつのジャンルというか仕様にこだわり、確実に質を向上させ続けているサンドロットの姿勢は、評価されるべきであろう。『リモートコントロールダンディ』より『ギガンティックドライブ』、『ギガンティックドライブ』よりも本作と、着実にゲーム内容は進歩し、洗練されて遊びやすくなっている。

そしてそのゲーム内容もよく練り込まれている。本作を購入するユーザーはかなり高い年齢層に属すると思うが、そういった目の肥えた口うるさい層、しかしアクションゲームには追随できないロートルにも優しい設計。しかも技のつなぎ方やテクニックを向上させる余地があり、チャレンジモードや各種機体などの要素も豊富で、長く楽しむだけの奥深さもある。シンプルな操作で、奥深く遊べる。マニア向けに作り過ぎて、一見さんには近寄り難くなった格闘ゲームやシューティングゲームには、ぜひ見習ってほしい点である。できればレッドバロンとか大鉄人17とかをシリーズもので出してくれると嬉しいのだが。

04年で一番面白かったタイトル　コレを書いてる時点では『鬼武者３』。が、これから『AC５』や『GT４』、『MGS３』が立て続けに出るので、まだなんとも言えませぬ。（岩手県　HA-21S）

プリンス・オブ・ペルシャ ～時間の砂～



あの緊張をもう一度……ただのリメイクじゃないぜ？

PCゲーム市場にちょっとしたムーブメントを起こしたタイトルは、10数年の時を経てどのように変貌したのだろう？

ダガーを軸にした大冒険活劇

『プリンス・オブ・ペルシャ』というタイトルを聞くと、僕と同世代のゲーマー諸氏は、ディズニー映画ばりのヌルっとした(精密な)アニメーションと、強烈な難易度がウリだった同名タイトルを思い浮かべるに違いない。アニメーション表示能力が限りなく低かったPCゲームが全盛の時期に、その低さを逆手に取ったゲームシステム、他に類を見ない難易度の高さと新鮮なアクションがひそかなブームとなり、各種コンシューマ機にも移植された。その『プリンス・オブ・ペルシャ』が、PS2用タイトルとして現代によみがえった。

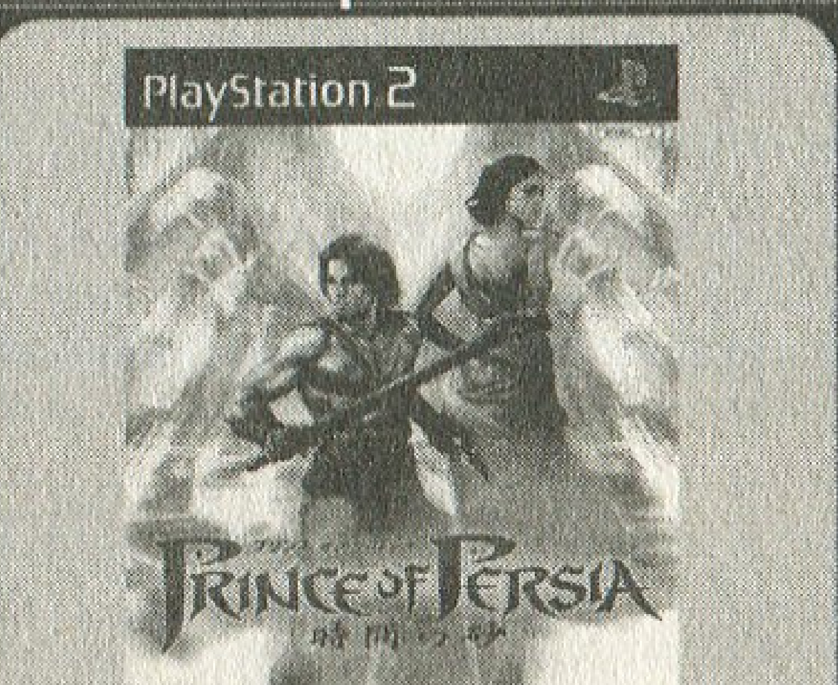
本作は中世ペルシャを舞台に、時間を操る能力のある「時の砂」と「魔法のダガー」を軸にした物語が展開される。オリジナル版と比べて表現の幅が格段に増え、側壁の走り抜けや平行棒の乗り移りといったオーバーアクションに目を見張る。それらのアクションに慣れるまでは、操作系が多少複雑に感じられるが、手厚いチュートリアルとビギナーのために考慮された易しいオブジェクト配置により、序盤はサクサク進むことができる。先に進むごとに待ち受ける障害は難しさを増していくが、段階を踏んで複雑な操作を覚えることが可能なため、新たな障害を乗り越えたときの達成感を断続的に感じることができるだろう。主人公の持つ魔法のダガーには、「少し先の未来に起こるできごとを予見する能力」が備わっていて、セーブポイントごとに、この能力によって「次に取るべき行動の指針」を断片的なビジョンで示してくれる。このビジョンを「先へ進むためのヒント」にして、主人公の口から語られる物語を追体験していくようなストーリー展開となる。

障害となるのは地形だけではなく、道中さまざまな罠が待ち受けている。注意深く歩かないと主人公を一瞬で串刺しにしてしまう針の山、落下したらミンチよりひどい状態になるであろう奈落の底、スイッチと連動した仕掛け……そのどれもが、過去に苦しめられたトリックの数々。オリジナル版を知っているプレイヤーにとって、そこに間違いなく「あの当時の面影」が残っていながら、新しいものに触れていく新鮮な感覚を身体で感じることができるだろう。

目の前に広がる美麗な光景とは裏腹に、かつてイヤと言うほど味わった恐怖を思い出させられる。次に飛び移る場所を模索しつつ、絶壁から一望するたびに心の底からわいてくる恐怖感、残虐な罠に引っかかるたびに思わずキャラクターとシンクロして小さくうめいてしまう。

text by 飴尾拓朗

プレイ時間：20時間



ジ アクションアドベンチャー
メ SCE
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年9月2日

04年で一番面白かったタイトル　『ペーパーマリオRPG』。攻略本要らずの親切設計が心地よく、お話も楽しい。最近はこのくらいユーザーフレンドリーでないと最後までプレイする意欲が続きません。（茨城県　鯨夢究部）

幾多の罠を知恵と勇気でかいくぐれ

オリジナル版においては、これらの罠に一度引っかかった段階で、ステージの最初からやり直しを余儀なくされていた。しかし、本作ではその「一発死に」を回避する手段が用意されている。主人公の持つ魔法のダガーが帯びている不思議な力を発動させることで（ダガーの魔力が続く限りは）進んだ時間を少しだけ「過去に戻す」ことができる。トライ&エラーを容易にすることで不要なストレスを与えることなく世界に没頭させ、障害を乗り越える緊張感をプレイヤーへ的確に伝えることに成功している。かといって、オリジナル版が持っていた「死と隣り合わせの張り詰めた空気」は、あの頃からいささかも衰えることがない。「緊張の連続」の一端を担う要素として、敵とのスリリングなバトルも忘れられない。不死身の異形を倒すには、円月刀でダメージを与えたのち、ダガーを突き立てる必要がある。また、ダガーには時間の流れを緩やかにする（あるいは完全に止めてしまう）能力をはじめとした「戦闘を有利に展開できる力」も備わっていて、ただのチャンバラになりがちな戦闘シーンをうまく見せる工夫が凝らされている。戦闘に慣れると、洗練されたアクション映画ばりに殺陣を繰り広げることもできるだろう。

プレイするたびに、元祖『プリンス・オブ・ペルシャ』をフィーチャーしつつ好セールスを記録した冒険活劇『トゥームレイダー』シリーズのようなドキドキを思い出すが、その緊張感は「われこそが真のオリジナルだ！」と、ゲーム全体が主張しているようにも感じた。ただのリメイクだとは絶対に言わせない。リスペクトされたタイトルに「決して負けないスリルとカッコよさ」を強力な武器とし、オリジナル版の最大のウリでもあった強烈な難易度をスッパリと過去に捨て去り、新しい姿で現代によみがえった幻惑の物語。ゲームが本来持っていた「つかの間の非現実的な冒険」という名の海へ、こぎ出してみないか？



あの頃体感したスリリングな展開をそのままに、新たなフィーチャーを追加して現代によみがえった

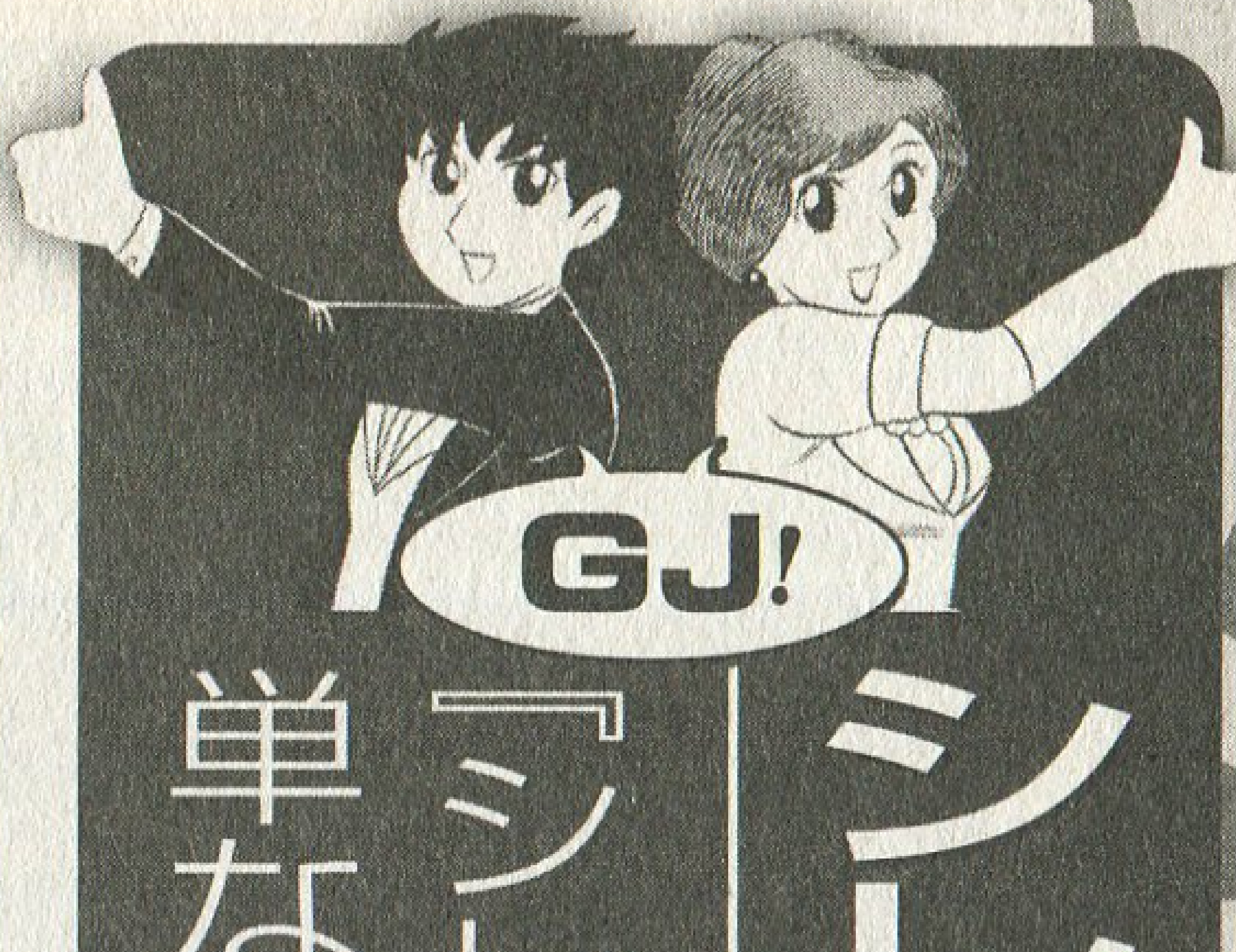
選考理由と来年への展望

ゲームには往々にして「人様の時間を何だと思っていやがるンだ！」と叫びたくなるような作品が多く存在します。特に、パソコンで発売されたタイトルにこの傾向が感じられますが、本作の元となった初代もご多分に漏れず、熟練すればほんの1時間足らずでクリアできる（というか、制限時間が60分に設定されている）にもかかわらず、その難易度の高さとトライ&エラーの繰り返しにより、プレイ時間はその10倍にも100倍にも増大します。

しかし、本作においては「プレイヤーが簡単に音をあげるような強烈な難易度」ではなく、普通に遊んでいても割と短時間でクリア可能で、かつ短い時間で大きな達成感とそう快感を得ることができる作品に仕上がっています。1タイトルにおけるプレイ時間が加速度的に増大し、廃人プレイを強いるタイトルが多く、ゲーム好きを公言してはばからない人が「すべてのタイトルを追いかけきれない」昨今、大作になりえたであろう「不朽の名作」が数多く埋もれているようにも感じます。

その中でも、短いプレイ時間でありながら大きな達成感とそう快感を味わうことができる本作は、貴重な一本ではないでしょうか。ゲームに多く時間を割けない社会人ゲーマーにこそ、ぜひプレイしてほしいタイトルです。僕が今年ガチで遊び込んだタイトルの大半は、あちこちで語らせていただいていますが、今回は「短い時間で大いに遊べるタイトル」を個人的なコンセプトに、選定させていただきました。

04年で一番面白かったタイトル 『流行り神』。別の意味で面白いことになりました。一緒にやっていた旦那が、「もう、夜にやるのやめよう」といいだして、それ以来怪現象がおこるようになりました。知り合いのお払い師に来てもらい収まりましたが、今は昼しか出来ません。（兵庫県　みやにゃ）



シレン・モンスターズ ネットサル

『シレン』のフットサルは単なる企画ものにあらず

『シレン』の冠ながらもフットサルゲームの本作。モンスターの特殊な技が飛び交うハチャメチャさに面食らうが……。

text by 卯月鮎
プレイ時間：30時間



ジ 育成型モンスターバトルサッカーゲーム
メ チュンソフト
機 GBA
¥ 5,040円（5％税込）
発 04年4月22日

FWはにぎりへんげかそれともぬすっトドか

もし、この特集が「今年のベストゲーム」というテーマだったら、本作は選ばなかったかもしれない。〝ベスト〟というには題材のオリジナリティやパンチ力が不足気味。類似ジャンルの『パワプロクンポケット』と比べると、サービス精神にも少々欠ける。ただ「GJ」と聞いて本作が思い浮かんだ。この言葉には人それぞれイメージがあるだろうが、私にとっては日本語の「いい仕事」に近い。突然変異のように現れた天才的な業（わざ）ではなく、持てる力を十分に発揮し手堅い仕事をしたという感じだろうか。本作には「さすがチュンソフト。この題材でも遊べるソフトに仕上げてきた」、そんな感想を抱いた。正直なところ、ほかにも「GJ」に値するソフトはあったが、発掘的な意味も込めて、本誌のレビュー欄に未登場のこの『ネットサル』を選ばせてもらった。みなさんの思う「GJ」とは少し違うのかもしれないが。

さて、『ネットサル』はあの『シレン』のモンスターたちがフットサルをするゲーム。発売予定のラインナップにタイトルが挙がったとき、『不思議のダンジョン』の続編かと思われたのだが、実際にはまったく畑違いのスポーツ系育成SLG&アクションだった。そのためか、ダンジョンRPGを待ち望む『シレン』ファンにもスルーされ、売上的にはあまり振るわなかった経緯がある。ゲーム自体は1チーム4人制のフットサル。マムルやにぎりへんげ、カラクロイドなど、『シレン』に登場したモンスターを選手として育成するパートと試合でのアクションパートに分かれる。育成パートは、10ヵ月でモンスターを一人前の選手に育て上げ、トップチームに入れるのが目的。スタミナ強化やシュート強化など、11個の練習メニューからひとつを選んでコマンドを実行する。この辺りは『パワプロ』のサクセスモードを思い浮かべてもらって問題ない。育成の途中でイベントが挟まり「炎に弱い」「にぎられない」といった特徴や「ドライブシュート」などの必殺技が身につく。ただ、長いイベントが既出でも飛ばせず、こちらが選択肢を選ぶ局面が少ない、とやや単調なのが気になる。

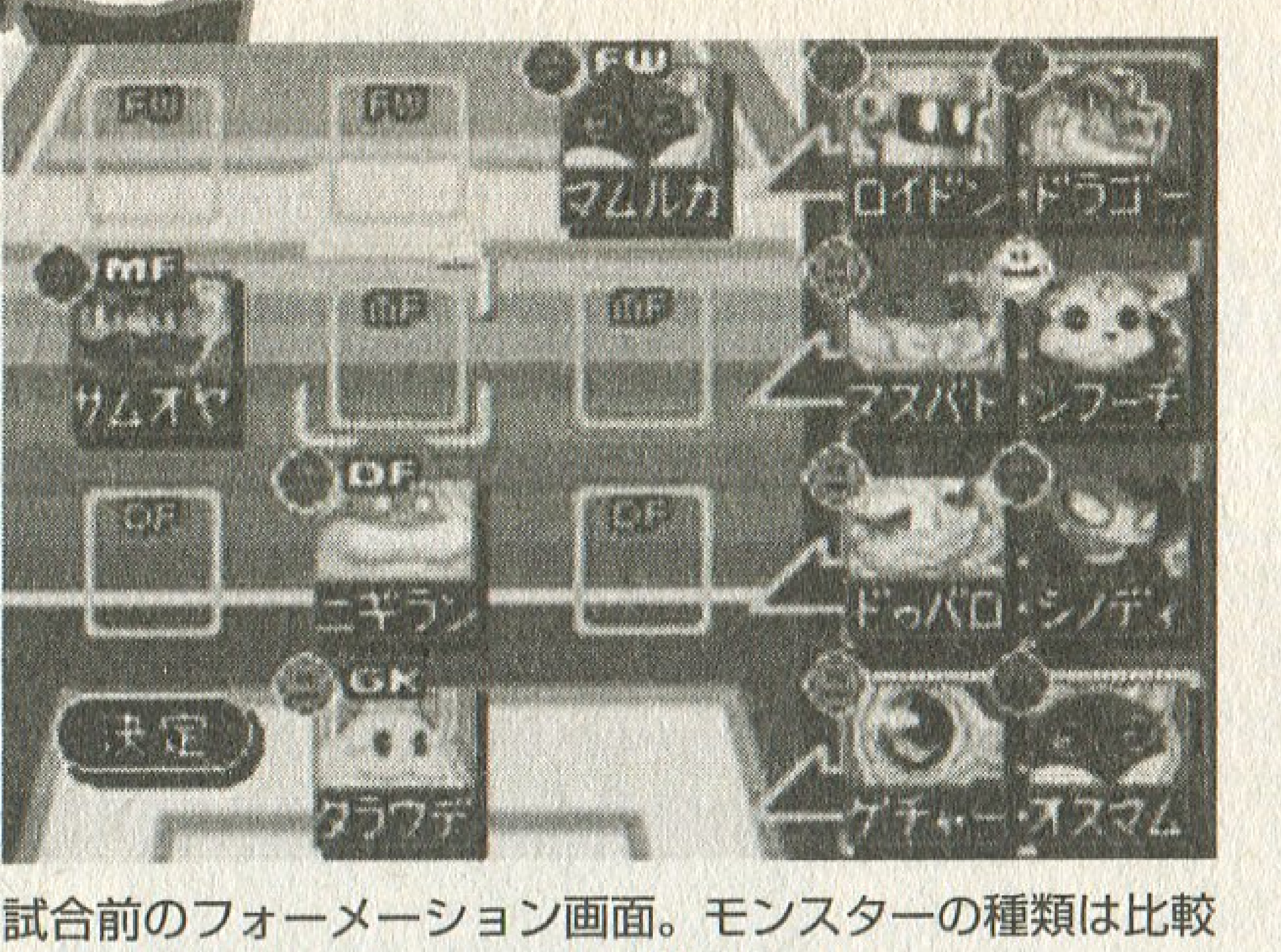
ズルい特殊能力炸裂でも、崩れないバランス

しかし、本作の真骨頂はここから。練習後の試合ではモンスターたちの特殊能力が遺憾なく発揮される。にぎりへんげは相手を一定時間おにぎりに変え、オヤジ戦車は弾を撃って選手を気絶させる。ゲイズは催眠術をかけ敵を味方にし、タンスのマーモはボールを体

にしまい込む。これだけハチャメチャな選手がそろえば、考えただけでも試合は楽しいだろう。とはいえ、普通は"考えただけ"に終わる。過去にもゲームキャラがデフォルメサッカーをやるタイトルはあったが、アイディア倒れが多かった。ところが本作は、むちゃはしていても、優れたバランスによって試合がひとつのゲームとして破たんなく成立している。しかも、驚くことにサッカーのプレイ感も残しているのだ。右サイドに流れてセンタリングする、敵と敵の間にスルーパスを通す……。サッカーゲームとして基礎ができているうえ、特殊能力が飛び交ってもバランスは崩れない。ここまで仕上げるのにどれだけ試行錯誤したことか。ともすればお遊びに終わりがちな企画なのにきちんと遊べる作品が生まれたことに感心する。

思えば『シレン』は、戦闘の局面を1手1手、分解写真のようにバラして、個性的な敵とどう戦うかに焦点が当たっていた。『ネットサル』はそれを再びリアルタイム化したといっても構わないだろう。どのタイミングでRボタンを押して特殊能力を出すか。味方がシュートを打つ少し前に、キーパーに毒草を投げつけて動きを遅らせるもよし、相手の決定的な場面で、ンドゥバがボールに化けて惑わせるもよし。戦い方は何通りもある。特殊能力以外にも、イベントで覚える必殺技や、フィールド上に降ってくるアイテムなど、試合を盛り上げる要素はギュウギュウ詰めだ。これほどにぎやかなのに、戦略性とプレイヤーの腕、運の要素の配分が絶妙。これは「GJ」に値するだろう。

欲を言えば、もう少し育成部分の展開にメリハリがあってもよかった。まだまだ出てほしいモンスターも多い。周りを見渡す限り、通信対戦をする相手がいないというのも悩みの種だ。今後、続編が出るのかわからないが、チュンソフトらしくゲームの本質的な面白さはすでに完成している。あとはそれを生かす演出方面に「GJ」を期待したい。



試合前のフォーメーション画面。モンスターの種類は比較的多いが『シレン』ファンには物足りない

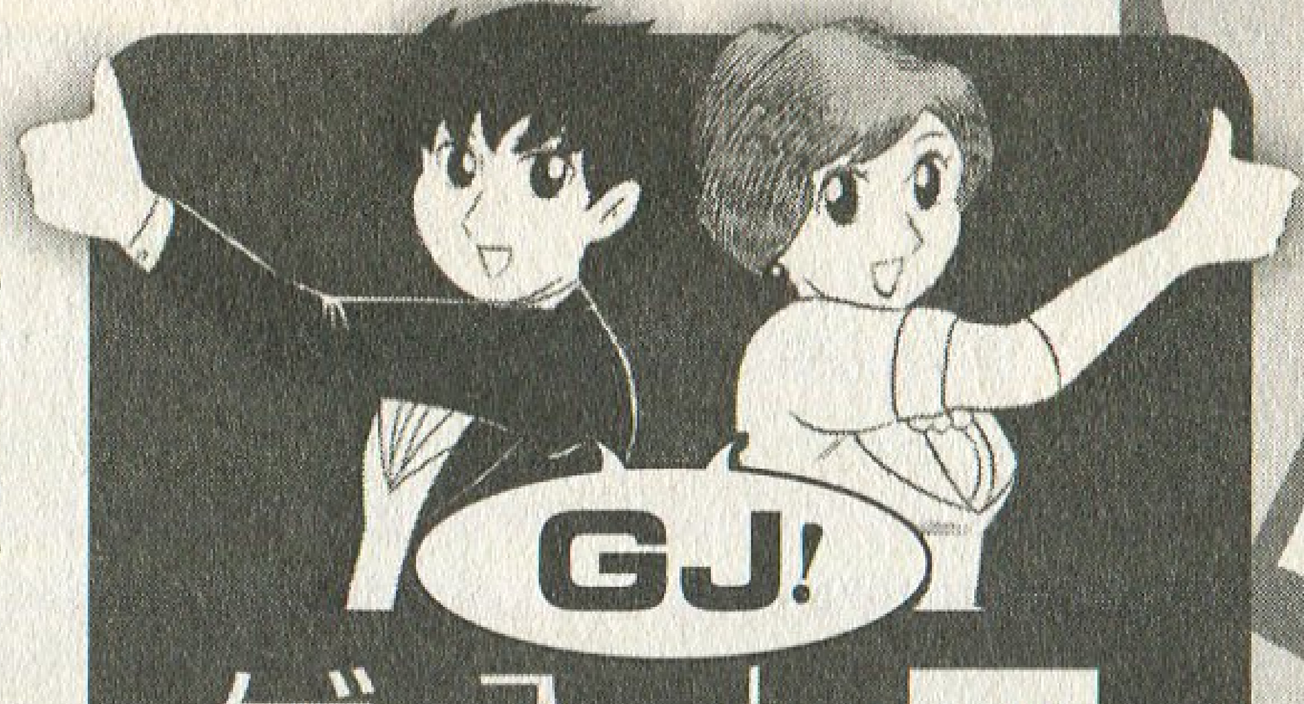
選考理由と来年への展望

一番の選考理由は、やはりアクション部分のバランスのよさ。チュンソフトのタイトルの多くがそうであるように、新奇さのみにおぼれず、遊び込めるソフトとして詰めてある。この部分を強調したい。さて、本文に少し書いたが、ほかに「GJ」として思い浮かんだタイトルも一応紹介しておく。まずはシナリオに「特捜最前線」の宮下隼一氏を起用し、『神宮寺』ブランドの再生に力を注いだ『神宮寺三郎 KIND OF BLUE』。ステージの丁寧な作り込みに好感が持てる『桜坂消防隊』。発売が去年なので外れたが、愛馬の名前が実況で呼ばれる、各種施設の増設など、競馬育成ゲームの夢を素直に追い続ける『ダビつく3』（個人的には12月発売の『4』にも期待しているのだが……）。この辺りは「GJ」と呼んでもいいのではないだろうか。

それから、最後まで迷ったのがD3パブリッシャーのソフト群。今年のD3は「シンプルで安い」という図式を打ち破り「チープで愛すべきB級」という路線にシフトした。『THE 大美人』や『THE お姉チャンバラ』は、どのあたりが"THE"なのかもうよくわからないが、ほかではマネできないオンリーワンのB級テイストが光る。また、『THE 外科医』も値段に比してデキがいい。

視野を広げれば携帯電話やアーケードにも思い当たるタイトルがあった。といっても、今年のゲーム界は全体的に勢い不足。年末の盛り上がりをそのまま維持して、来年は「GJ」が連発する年になってもらいたい。

04年で一番面白かったタイトル　ファミコンミニ、ディスクシリーズが良かったですが、回顧主義、保守的な自分が嫌になりました。『4つの剣＋』のナビトラッカーズを、複数プレイで遊ぶとかなり面白かったので、04年ベスト1にします。（北海道　三浦冬峰）



EyeToy：Play

入力デバイスの突然変異がゲームの新境地を拓いた

「ゲームの中に入ってプレイする」という新しい感覚。決してアイディアだけではない、重要な意味がそこにはある。

text by 池谷勇人

プレイ時間：4時間



ジ パーティーゲーム
メ SCE
機 PS2
¥ 7,329円（5%税込）
発 04年2月11日

久々に縮まった“ゲームとの距離”

国内市場ではおせじにも「大ブレイク」とは行かなかった本作だが、欧州ダブルミリオン、北米ハーフミリオンの実績はさすがにだてじゃない。ゲーム自体は単なるミニゲーム集なのだが、これにUSBカメラが巻き起こす瞬間最大風速的ばかばかしさを掛け合わせると……化ける。荒削りな部分も多いものの、プレイヤーを「バカの渦」へと引きずり込み、「狂気」に酔わせるパワーとインパクトは過去最大級かもしれない。

ゲームはすべて付属のUSBカメラを使って行い、コントローラは一切使用しない。カメラをセッティングしたら、あとはテレビの前に立つだけでOK。画面に映し出された自分の姿が、すなわちゲームの主人公であり、同時にカーソルの役割も果たすことになる。プレイヤーが両手を広げてワシャワシャ動けば曇りガラスがきれいになり、勢いよくチョップをすればちっこい敵キャラクターが画面の外まですっ飛んでいく。

USBカメラの映像は今ひとつシャープさに欠けるものの、動きのズレやもたつきは特に感じられず、激しい動きにもしっかりついてきてくれる。入力デバイスとし

もしかしたらゲームを進化させてきたのは、ハードじゃなくて実はコントローラだったのかもしれない。格闘ゲームのブレイクは6ボタンスティックの発明があればこそだし、音ゲーのムーブメントだって半分以上はコントローラの魅力が支えていたようなものだ。

ゲームが2Dから3Dに進化したのだって（映像的にではなく、ゲームの内容が）、今にして思えばN64がアナログスティックを強引に標準化させたからなんじゃないだろうか。近頃では『真・三國無双』のように3D空間をストレスなく動き回れる操作系も珍しくなくなってきたが、よくよく考えればこれもアナログスティック様のおかげと言えなくもない。十字ボタンはデジタルな平面を歩くには便利だが、3Dの箱庭を歩くには不向きなデバイスだ。もしもアナログスティックが存在していなければ、3Dゲームの操作系はいつまでもFPSや『バイオハザード』のような敷居の高いものであっただろうし、3Dゲーム自体がここまで発達・浸透することもなかったかもしれない。

ゲームそのものの変化に比べ、コントローラの変化は割と軽視されがちだ。しかし、優れたコントローラには優れたゲームを生み出すパワーが宿る。今回僕が『EyeToy：Play』をアワードに選んだのは、そうした「何かやってくれそう」なエネルギーをこの作品から感じ取ったからだ。

04年で一番面白かったタイトル　Xboxソフトが安くなった頃にポンポン買ってるから、どれが該当作品なのやら……。（福岡県　泡吉）

ての基本性能は十分だろう。コントローラと違って「ボタンを押す」感触こそないものの、プレイヤーの動きが映像や効果音となってダイレクトに跳ね返ってくるため、遊んでみるとホントに「触っている」かのような錯覚を覚える。これまでは「外からのぞくだけのモノ」であったモニタの中に、自分自身がキャラクターとして入り込んでしまう不思議な感覚。体を動かすことで、画面の中のモノに直接〝触れる〟驚き。コントローラという「仲介役」を取っ払ったことで、ファミコン以来変わらなかった〝ゲームとの距離〟が初めて縮まったように感じた。


ゲーム内容はともかく、これほど紙媒体で写真を載せにくいゲームも珍しいと思います。by編集部

底は浅いが体験すべき新しさ

12種類あるミニゲームはどれも「USBカメラの面白さ」を前面に押し出したもの。体全体を使ってガラスの汚れをふき取る「まどふき天国」や、ガリバー気分でちっこい敵を打ち落とす「カンフー」などは単純で面白いが、純粋にゲームとして見るとやはり底の浅いモノが多い。特にエンディングがあるわけでもなく、スコアアタックもインチキが容易なため（カメラに近づけばいくらでも当たり判定を大きくできる）、ひとりでやり込むのは厳しいかもしれない。

本作が本領を発揮するのはやはり、複数人で集まって遊ぶときだろう。ルールが簡単なうえコントローラも使用しないため、まったくのゲーム未経験者でもスタート地点のハンデはない。加えて、見知った家族や友達がモニタの中央に「デン！」と表示されるばかばかしさ。さらにプレイヤーの場合これが画面に合わせてヘコヘコ動くわけで、これ1本あればパーティーの盛り上がりは保証されたようなものだ。

現実問題として、和洋の住宅事情や文化の違いを考慮すると、本作を１００％楽しめるのはほんのひと握りのユーザーだけだろう。しかし、それだけのハードルを乗り越えてでも体験するべき新しさが、この作品にはある。このまま埋もれさせてしまうのは、日本ゲーマーの恥だと思わないかい？

選考理由と来年への展望

実は「グッジョブ！」と聞いて真っ先に思い浮かんだのが『まわるメイドインワリオ』だった。これって中身だけ取り出してみれば、ぶっちゃけ前作『メイドインワリオ』の焼き直しだ。目新しさといえば、十字ボタンの左右が「GBA本体をまわす」というギミックに置き換わっただけ。前作をさんざん遊び倒した筆者としては、正直なところあんまり大きな期待はしていなかった。

なのに、いざ遊んでみたらあっさりハマった。たとえ同じ骨格を持つゲームでも、コントローラが変わっただけで、まったく違う遊びに変わる。コントローラの変化が、ゲームの変化に勝ることを思い知らされた瞬間だった。

『EyeToy：Play』もまた、そうした驚きを与えてくれた作品だった。CMなんかを見ているとどうしてもバカゲー的イメージが先行しがちで（実際、プレイ感覚はバカゲーそのものだが）一発屋の印象がぬぐえないのは確かだろう。でも、考えてみれば6ボタンスティックも音ゲー筐体も、アナログスティックでさえも最初は一発屋だと思われていたのだ。

冷静に考えれば、USBカメラがアナログスティックに代わるメジャーデバイスになれる可能性は限りなくゼロに近いと思う。しかし、それでもいい。この無駄にほとばしるパワーとインパクトを評価しなかったら、「次」のアイディアなんて永遠に生まれない。これまでにも一発屋で消えていったデバイスはいくつもあったし、それらが下敷きとしてあったからこそ、ひと握りの成功が生まれたのだ。



ガンダムネットワークオペレーション2

「やらなくてもいい」はずなのに今日もまた走らせる……

気軽にプレイできるガンダムものSLGという新境地は、『2』でさらなる進化を遂げた。その行く末は予想できない。

text by 多根清史

プレイ時間：計測不能

ガンダムゲームを〝呼吸〟せよ

ふと目を上げれば、いつもガンダムがいる。

ここ1年半ほど、朝から晩まで、PCに電源が入っている間中、ずっと『ガンダムネットワークオペレーション』（以下『GNO』）のソフトが走っている。これが『リネージュ』や『FF XI』であれば、「ネットゲーム廃人」のありさまだ。けれど、ジャンキー特有の酩酊やダウナー気分もない。ウェブを巡回し、文章を書き、『GNO』をいじり、メールチェックする。もはや空気に溶けこんだガンダムを、僕は呼吸している。

従来のゲームは「労力と時間」という限られたリソースを求める点で、勉強や仕事とかち合っていた。しかし、勉強からは逃げられても、たいていの人は仕事から逃げられない。「どちらを取る？」と迫られれば、社会人はしぶしぶ仕事を選ぶ。ゲームは職場まで追いかけていけなかった。

『GNO』は、そんなゼロサム＝「どちらか」の関係に風穴を開けた。プレイヤーは連邦かジオンのどちらかに所属して、艦長として自分の小隊を持ち、パイロットを育て、モビルスーツ（MS）を調達して「編成」する。子飼いの部隊は自動的に戦闘を行い、撃破されても修理されて、戦いを繰り返して成長していく。その間「艦長」は介入はできず、見守るしかないが、仕事中のPCに立ち上げてプレイできなくもない（しちゃいけないが）。

こうした、積極的な介入を常時要さない「やらなくてもいいガンダムゲーム」の登場は、派手さこそなかったが働き盛りの20代後半～30代、つまりファースト（初代ガンダム）世代を着実に引きつけた。ACGや『ギレンの野望』系のSLGは、多忙な人間に対して厳しい。そこに、『GNO』がようやく受け皿を用意したのである。

『GNO』はバンダイの予想を軽く超えた規模で支持された。1台当たり約2千人をまかなうサーバーも20台にまで増設され、新規イベントや追加MSもばんばん投入。本来の設定は1年戦争を追体験するはずが、その3年後の試作型ガンダム（GPシリーズ）や、7年後のオーバーテクノロジーであるガンダムMkⅡまでもが参戦。

それはそれで「お祭り」チックで楽しかったが、戦略SLGとしてどうかな、という違和感はある。また、2年前のインターフェースだけに、使いにくい不備も目立ってきた。

本作『GNO2』は、そうした反省点を受けた続編だ。満点はつけられないにしろ、かゆいところに手が届くデキに仕上がっていると思う。



ジ 多人数戦略型シミュレーション
メ バンダイ
機 PC
¥ オープン価格
発 04年9月1日

04年で一番面白かったタイトル　『DJbox』。家で手軽に、DJ気分が味わえるところ。（東京都　元祖アムラー）

前例のない「右往左往」に胸が躍る

前作はプレイヤーの操作を極限まで排除したことがヒットの要因だった。が、戦闘中にメールの1本も書けず、MSの編成もいじれないなど「減らしすぎ」の感もあった。これが『2』で解消しただけで満足——とはさまつなことのようだが、「ゲーム付きスクリーンセーバー」とやゆされてたのだから、大きな進歩だ。

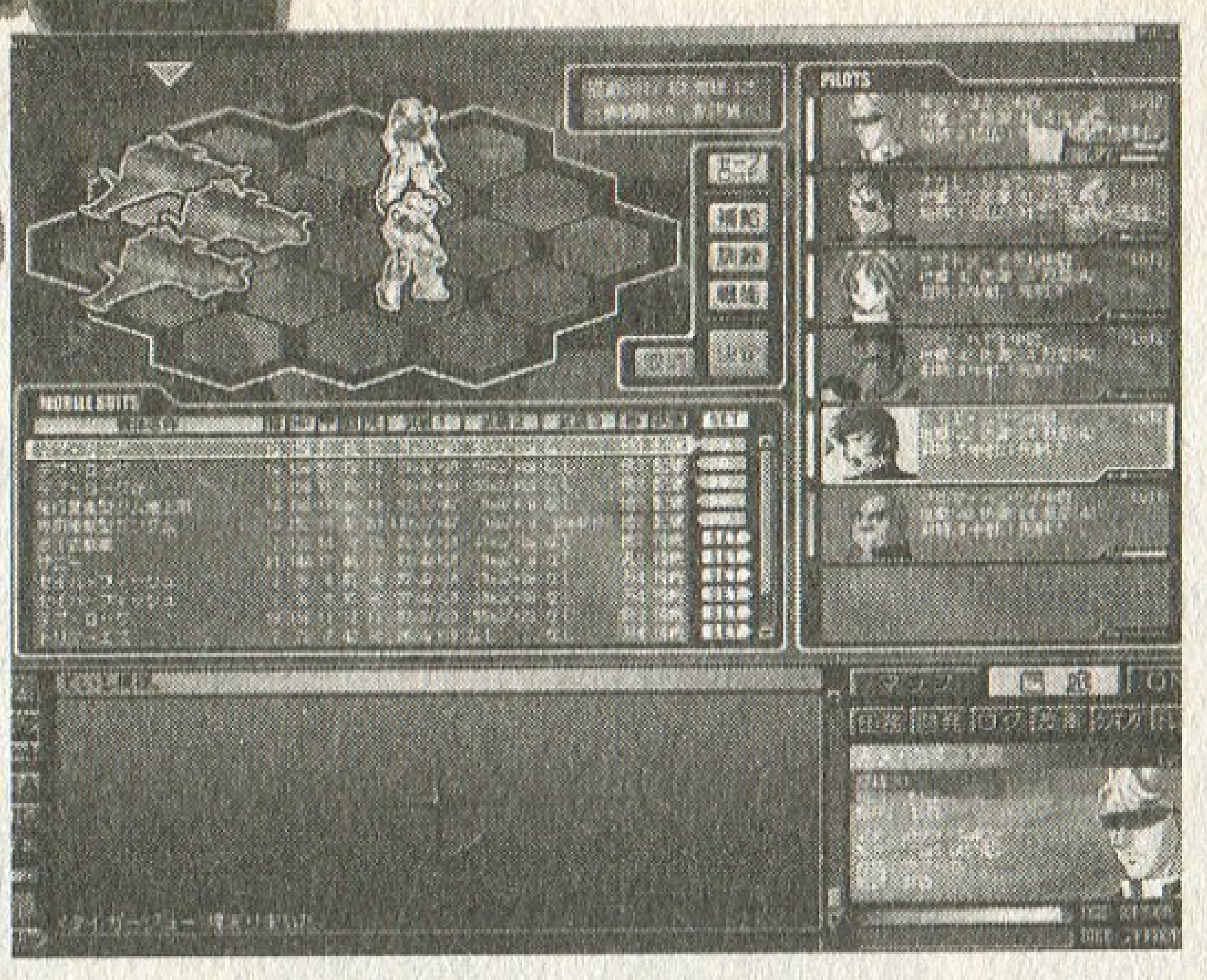
そして個人が遊ぶ戦術SLGとしては、確実に遊びやすくなった。たとえば、他の『大戦略』などのリアル志向のSLGにはなくて、『ギレンの野望』（ガンダムSLG）系に特有の概念に「宇宙―地球間の前線移動」がある。戦場は宇宙と地球にまたがり、作戦地域も戦いが激しい「前線」と、そうでもない「後方」に分かれるのだ。

そして前線が宇宙に移動すれば、地上戦用のMSは使えなくなる。ザクレロやジオングといった宇宙専用機が多いジオンに属していると、汎用MSが豊富な連邦よりも地球への移動は負担になる。さらに、『1』では前線のほうが稼げる経験値が圧倒的に多かったから、ジオン軍人は苦しい選択を迫られた。

しかし『2』になると、前線も後方も経験値に差はない。前線のほうが「作戦地域」なので、補給を稼げる任務も多いが（プレイヤーが司令部から受領し、他の仲間が参加する形だ）部隊を鍛え上げるだけなら付き合わなくてもいい。

細かい点は省略するが、非常に「利己的なプレイ」寄りに方向性が修正されたわけだ。ただ、『GNO』シリーズは2つの陣営が激突する「戦争ゲーム」でもある。個人プレイが戦局の足を引っ張りかねないのはどうかとも思う。

そういうジレンマもあり、またジオンと連邦の人数比が作戦の成否をもろに左右する傾向が強い点など、まだまだ発展途上の趣が強い。といっても、大手のMMOにもまったく前例のないゲームのこと。不謹慎だが、そういったところも含めた「右往左往」にわくわくしているのだ。



細かい要素は増えたが、プレイヤーの積極的介入をそれほど必要としないのは同じ

選考理由と来年への展望

改めて『GNO』&『2』と付き合った時間を計算すると、1日8時間として延べ3000時間以上になるだろうか。「ハレとケ」のうち、非日常の「ハレ」に属するのがゲームならば、もはやこれはゲームじゃない！　食事をしたり歯を磨くのと同じ"生活の一部"だ。

そんな「マイ歯ブラシのようなもの」を選考してしまって恐縮だが、この歯ブラシ、いじりがいがある姿にバージョンアップした。「ガンダム」ゲームだというのに、連邦を選ぶと、序盤はトリアーエズやセイバーフィッシュなどの「飛行機」十ザクを改造した「ザニー」しか使えない。エースが乗る機体は、爆撃機のデプロック！

これはどこの『大戦略』ですか。ところが、ヒコーキが創意と工夫でザクと互角に戦えたりする。攻撃する武器をチョイスし、改造して移動力を上げる。成長ポイントを割り振り、パイロットの基本能力をアップさせ、「格闘特化」や「得意距離」などのスキルを取らせる。「やらなくてもいい」から続けた『GNO』なのに、やめられない止まらない。『1』が塗装済みの食玩としたら、『2』はガンプラに格上げされたと言っていい。

仕事と「ながら」派としては、気が散るほど面白くなるのも迷惑な気もする。しかし、どうせなら迷惑のかかる人口を増やしたい！

何せガンダムファンだらけなので、チャットもばんばん弾んでとどまるところを知らない。ああ、『GNO』と『2』にはまった時間、時給に換算したらいくらになるんだろう……？

04年で一番面白かったタイトル	断然『サルバト～レ』。『スマブラ』の劣化コピーかと思いきや、独自に練り上げたゲーム性は童心を呼び覚ます。（岩手県　頼りない翼）



ストリートファイターⅡアニバーサリーエディション

結局のところ、現状に至ってもスタンダードなシステムだと再認識

単純に懐古主義かと思いきや若者のプレイヤーも多い。しかも強いときた。おじさん達の苦難の日々は続く……。

text by Alexander服部

プレイ時間：40時間

ジ格闘
メカプコン
機AC
発04年稼働開始

久しぶりにやってみよう

われわれのようなアーケード黎明期を知る年代は、近年のアーケードゲームで遊ぶことはそれほどない。単純についていけないからだ。複雑になりすぎたゲームシステム。覚えきれないキャラクターの数とコマンド。そしてシューティングに至っては弾をすり抜ける感覚まで要求される。せいぜい元祖『雷電』ぐらいまでしか本気では遊んでこなかったオジサンたちには、どうやってもあの弾幕の中に光明を見いだすことはできない。そんなわれわれは片隅にひっそりとたたずむテトリスだけが友達になってしまう。もちろん、一部の同年代はバーチャもプレイできるほど進化しているのだが、数は絶対的に少ない。

いつものゲームセンターでコインを投入しようと両替機に向かったところ、見慣れた画面がそこにあった。それは『スト2』だった。どうやらアニバーサリーエディションということで、過去の『スト2』シリーズをまとめてあるということはひと目でわかった。操作感をはじめ、連続技（一部バグ除く）を再現してくれているだけでも、われわれにとってはお金を払う価値はある。そしてこれなら最近の若者とも楽しめるかもしれないとの思いもあったりする。

実際にこのゲームが稼働し、対戦が行われている店舗に行くとわかるのだが、勝ち残っているのは若者が多い。なぜだ？ われわれは『ダッシュ』の頃までは血潮をたぎらせ、勝ち目のない戦いであっても敢然と立ち向かっていったではないか。それなのに、最近のゲームしかプレイしていないと思われる若者に対してなすすべもなく敗退していく。情報化社会なので、若い人がネットなどで調べて連続技を使いこなすのは理解できる。しかし、どうして立ち回りまでマスターしているのだろうか。そんなことを考えながら、昔のように負け続けたのだった。

あとから考えたのだが、このゲームは近年の格闘ゲームと比較すると地味だ。システムにしても単純と言ってもいいだろう。それをわれわれのような懐古主義者以外の人間がプレイし、なおかつ勝てるようになるまで練習しているという事実。確かにシンプルだからこそ、技術の習得まではそれほど時間もかからないことも事実だろう。技術さえマスターしてしまえば、絶妙とも言えるバランスのうえに成り立つ「駆け引き」の楽しみを見いだすこともできる。駆け引きになると勝負そのものの経験や勘がものを言う。『スト2』シリーズよりも判断の速度が必要とされるゲームで戦い続けている現役ゲーマーに、われわれセミリ

04年で一番面白かったタイトル

「モンスターハンター」。シングルモードしかやっていないのに、プレイ時間が170時間を越えたのは自分でも驚きです。（富山県　しぶしげ）

タイア軍団が勝負を挑んだところで返り討ちに遭うことになる。

現実の向こうに

このような現実物語は日本中のゲームセンターで発生しているのではないだろうか。そして、ここには極めて驚くべき真実がある。10年以上も昔のゲームにもかかわらず、今のユーザーも楽しめてしまうことだ。２Ｄ格闘ゲームが進化していない側面もあるだろう。『ランブルフィッシュ』『ＫＯＦ』『ギルティギア』など、現在の一線級タイトルも元祖『スト2』のシステムを基本として拡張している。



ノスタルジックな感慨にふけっていると、なすすべもなくボコボコにされて終わることも

つまり、今のゲームしかプレイしてこない人間であっても、基本的なシステムに違いがないから『スト2』でも違和感を感じないのだ。

さらに、いまだに色あせない駆け引きの絶妙さ加減。対戦格闘ゲームというものはいくらシステムにさまざまな項目が追加されようとも、基本的には「人間同士の戦い」であり駆け引きを楽しむものだ。その究極の一点を『スト2』は押さえているからこそ、誰もが楽しめるゲームになっているのだ。

そして最も素晴らしい部分としては、古い人間と新しい人間が共存していることで対戦が盛んになっている。実際にゲームセンターに足を運べばわかる。『ＫＯＦ』や『バーチャファイター』よりも対戦人数は多いし、『Ｚガンダム』にも負けていない。新しかろうが古いゲームであろうが、アーケードでは対戦が盛り上がるほうが素晴らしいゲームと判断される。

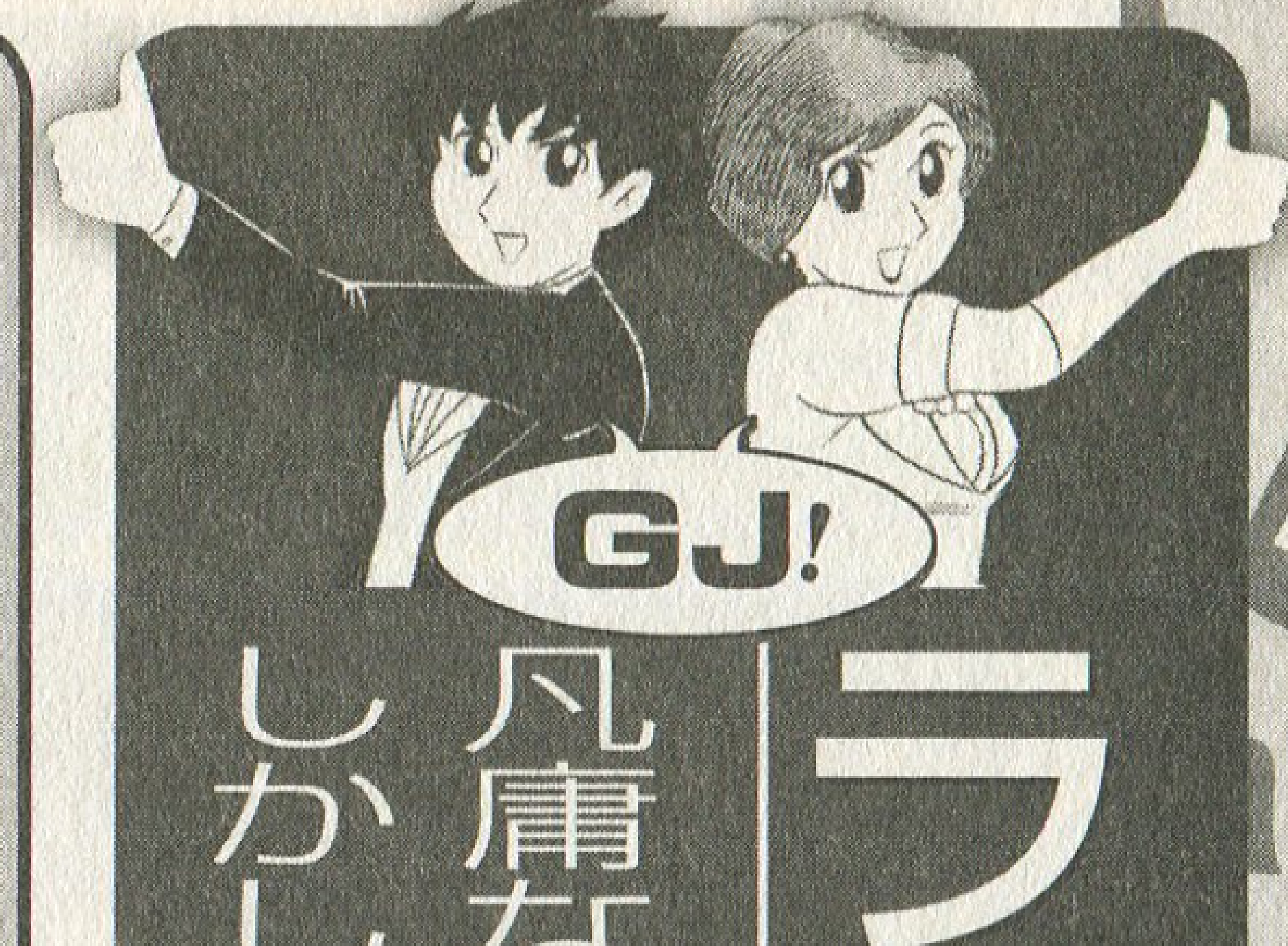
確かに誰もが遊べる敷居の低さ（シンプルなシステムという意味）は、アーケードでの対戦格闘ゲームでは重要になる。しかし、このゲームが人気になるというのは、ゲーム産業全体を考えると非常にマイナスに思われてならない。新しいゲームもがんばるべきだろう。音楽でもコンテンポラリーミュージックがオリコンの1位にはならない。しかしゲームはどうだろう？　かなり上位に来てしまうのではないだろうか。そんな心配をよそに、今日もＤＪの13ｈｉｔを練習する。

選考理由と来年への展望

担当編集者に『塊魂』がいいと言って却下されたから、というわけではない。事実、コンシューマでは確定だろうが、今回はアーケード業界について書くと自分で決めていたのでこのような運びになった。アレンジして登場するオールドゲームはあるのだが、ほとんどそのまま再登場するケースは皆無。しかも、現役の最新ゲームと対抗できるだけのインカムがあったりする。これはまさに驚異的としか言いようがない。他の対戦格闘ゲームが10年以上『スト2』のシステムの延長だったからこそ、今でも通用するとは言えるのだが。

とかく今のゲームの悪口を言うつもりはないが、がんばってほしいなぁとは思う。少なくとも対戦格闘ゲームが複数用意されているとして、このゲームが一番稼ぐようだと業界全体が地盤沈下を起こしてしまうだろう。もちろん人気の要因として「元祖」、「ダッシュ」、「ターボ」、「スーパー」、「スーパーX」と選択することが可能で、それでいて別のシステムのキャラと対戦できることも大きい。それぞれのバージョンでキャラクターの特性が微妙に変わっていることがあるので、同じキャラでもバージョンを変えることが重要になるからだ。ゲームシステムとしてはX同士の投げ抜けがある部分ぐらいしか差がないことも幸いしている。つまり同じ土俵で勝負することに違和感がないのだ。今遊んでも楽しめる世代もいれば、初めての世代もいる。そのカオス感が最も楽しいとも言えるだろう。

04年で一番面白かったタイトル　『ファントムダスト』。「特になし」じゃ無いのは久しぶりだ。（新潟県　祝山）



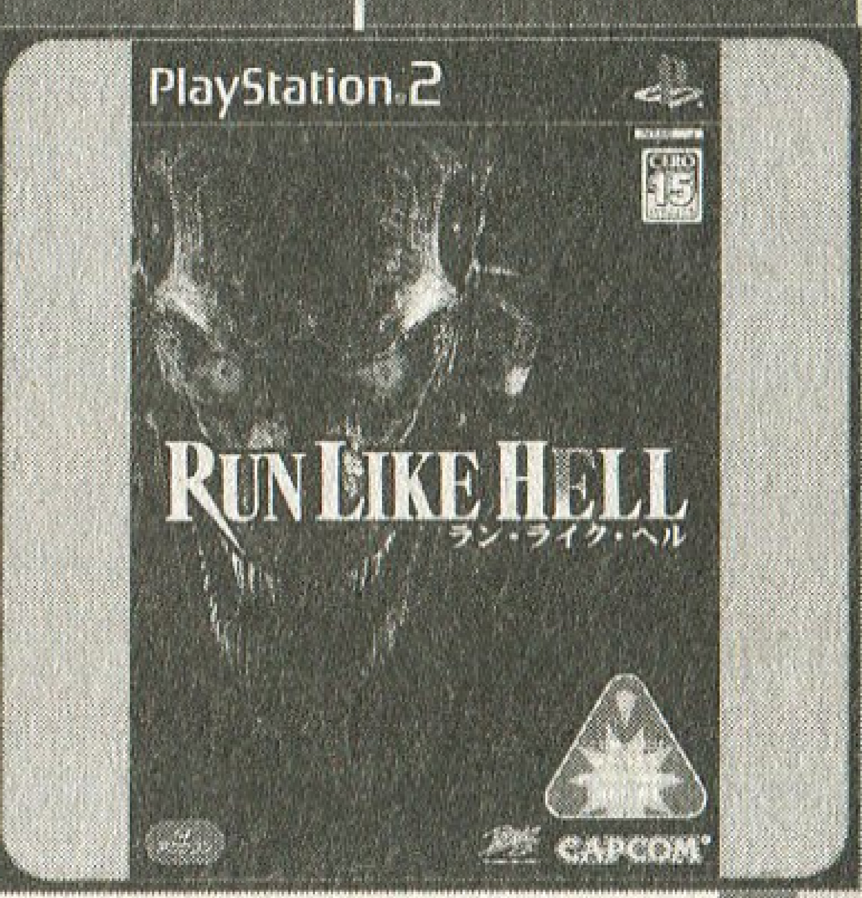
ラン・ライク・ヘル

凡庸な世界観と定番のシステム しかし、その完成度を侮るなかれ！

婚約者を救出し、エイリアンに制圧された宇宙基地から脱出せよ！と聞くと、いかにもありがちな作品に思えるが……。

text by 水野隆志

プレイ時間：25時間



ジSFアクション
メカプコン
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発04年9月2日

ランス・ヘンリクセンとシェークスピアの出会い

ランス・ヘンリクセンという俳優をご存じだろうか？　アクション、SF、ホラー、サスペンスなど、娯楽性の高い（逆に言うと芸術性などまずない）作品に多数登場している個性派俳優だ。本誌読者なら「エイリアン2」に登場するアンドロイド、ビショップ役がなじみ深いだろう。

『ラン・ライク・ヘル』（以下『RLH』）の主人公コナー大尉の声は、何とこのランスが担当している。もうこれだけで作品のスタンスが手に取るようにわかるではないか。『GTA　バイスシティ』の主役トミーはレイ・リオッタがあてていたが、こちらはハリウッドでもメジャー級だし、「グッド・フェローズ」などの名作ギャング映画で主役も張ったキャリアの持ち主。それに比べてランスの主演作といえば、せいぜい「殺人魚フライングキラー」ぐらいしかない。その彼が主役をやっているということは、制作者が何を作りたかったのか一目瞭然。そう、B級テイストあふれた娯楽作品こそが狙いなのだ。パッケージや各章の冒頭には頻繁にシェークスピアの戯曲からの引用があるが、だまされてはいけない。社会的権威を持ち出して、チープさを消そうとするのはB級の常套手段。ここで注目すべきはシェークスピアではない。ランス・ヘンリクセンなのだ。

B級作品には、重要なテーゼがある。それはメジャーに似せることだ。一般層はよく知っているメジャーに似ていると、なぜか安心してくれる。『RLH』はその点をよくわかっていて、システムは非常にオーソドックス。3Dのマップ内を探索してキーアイテムを見つけ、徐々に調査可能領域を拡げていくという基本構成は、この手のACGでは最もメジャーなスタイルだ。おまけに銃弾は無制限、ストーリーは一本道でわかりやすく、ゲームオーバーになっても手軽なリプレイ機能まで付いている。攻撃はR1ボタンで武器を構え、○ボタンで射撃という、これまた『バイオハザード』以来の伝統的手法。マニュアルなしでサクッとプレイを始められる親切設計だ。しかも冒頭には、シミュレータによるチュートリアルと射撃訓練まで完備されている。

わかりやすく、初心者にも優しい。なるほど、これは理想的なB級作品にほかならない。

目につかない部分に秘められた職人の技

しかし、B級イコール駄作というわけではない。むしろ派手な見せ場などでごまかせないだけ、キーレスポンスやゲームバランスなど、外目には見えない部分が重要

になる。逆にそこがしっかり作られたB級は下手なA級をしのぐことすら珍しくない。

『RLH』には、システム上、ひとつだけ変わった特徴がある。射撃を行いながらの移動が可能になっているのだ。それだけ、と思うかもしれないが、この撃ちながら動ける、という一点をよりどころにシステムが積み重ねられ、抜群の緊張感とゲームバランスを生み出しているのだ。

このゲームでは敵がかなり強く設定されている。不意打ちは頻繁だし、ほとんどの戦いは1対多数の状況下で行われる。特殊な仕掛けを使わないと倒せない敵までいる。この過酷な条件をクリアするための唯一の手段。それが「撃ちながら移動すること」だ。狭い宇宙基地内をいかにうまく移動し、肉体的にはるかに勝る敵を倒していくか。まさにタイトルどおり、「ラン・ライク・ヘル（必死に走れ、の意）」なのである。

懸命に駆け回ることで、攻略のきっかけは見えてくるのだが、それを乗り越えていくのは、なかなか厳しい。新たに進入したエリアでは数回のゲームオーバーを余儀なくされるだろう。しかし、そのキツめのバランスを、前述のようにプレイヤーを救済する数々のシステムを設定することで緩和している。その一方で、たとえば銃弾自体は無制限としながら、一回に装填できる弾数には制限を設け、戦闘中リロード、という危険を残すなど、巧みな調整が行われている。敵エイリアンは、全般に動きが機敏なので、戦闘中のリロードは極力避けるべき行動なのだ。この辺りの手綱の締め方、緩め方が実に見事だ。

『RLH』は、B級娯楽の神髄を知り、ACGにも精通した優れたスタッフによって作られている。そこには華やかさはないが、いぶし銀の輝きがある。スポットライトを浴びる有名デザイナーは確かに偉大だが、ゲーム業界を支えるには、こうした熟練のデザイナーたちこそ不可欠なのだろう。それをあらためて感じさせてくれたことへの感謝を込めて、『RLH』を今年の「GJ」に推奨したい。



「射撃しながら移動できる」。このたったひとつの要素だけで、強烈な緊迫感を生み出している

選考理由と来年への展望

志の低い、トラッシュ映画の三大キーワードは「巨乳」「怪獣」「銃撃戦」である。このうちどれかをウリにしただけで、十分クズになり得る。3つともそろえば何をか言わんやだ。この原則に照らしてみると、ピチピチのスペーススーツに身を包んだ胸のデカイお姉ちゃんが何人も登場し、凶暴なエイリアンがドカドカ出てきて、銃撃戦がうんざりするほどたくさんある『RLH』など、かなりヤバイ。ちょっと転べば、それでもうアウトになってもおかしくない。

だが、一寸の虫にも五分の魂。クズの条件がそろっているにもかかわらず、ごくまれに良品が誕生することがある。決して歴史に残る名作ではないが、そのジャンルの愛好家の心をとらえて離さない。『RLH』は、まさにこの領域にとどまる作品に仕上げられている。クズの条件を満たしつつも、ゴミに落ちず、しかし一般層にこびない。作品をきっちりとそこへランディングさせているだけでも、至芸の職人技と言えよう。加えて、ACGとしての絶妙のバランスと全編にみなぎる緊張感。子どもの空想レベルの物語を大人の娯楽に変え、本能直結の下品さに堕とさずに終える。エイリアンの凶悪ぶりをパワーダウンさせることなく、CEROから15歳以上対象のコードを獲得しているのも、抜群のセンスの現れだ。ゲームというメディアを知り尽くした職人たちの腕のさえを存分に味わわせてくれる佳作である。

04年で一番面白かったタイトル　『SIREN』。ホラーが苦手な僕が楽しいと思った。ホラー要素が少ないからじゃなく、アクション要素、パズル要素（論理的思考要素）などなど、ホラーに頼らない面白さがあるからだ。すごい！（滋賀県　♂）

編集部奥山の選ぶ2004年ＧＪソフト

Remember11 -the age of infinity-

ゆるい日常はいらない！
怒とうの非日常がＧＪ

冬山遭難、何者かに狙われる命、そして不可思議な人格交換現象。スピーディーな展開に酔え！



ジ サスペンスアドベンチャー
メ KID
機 PS2
¥ 7,140円（5％税込）
発 04年3月18日

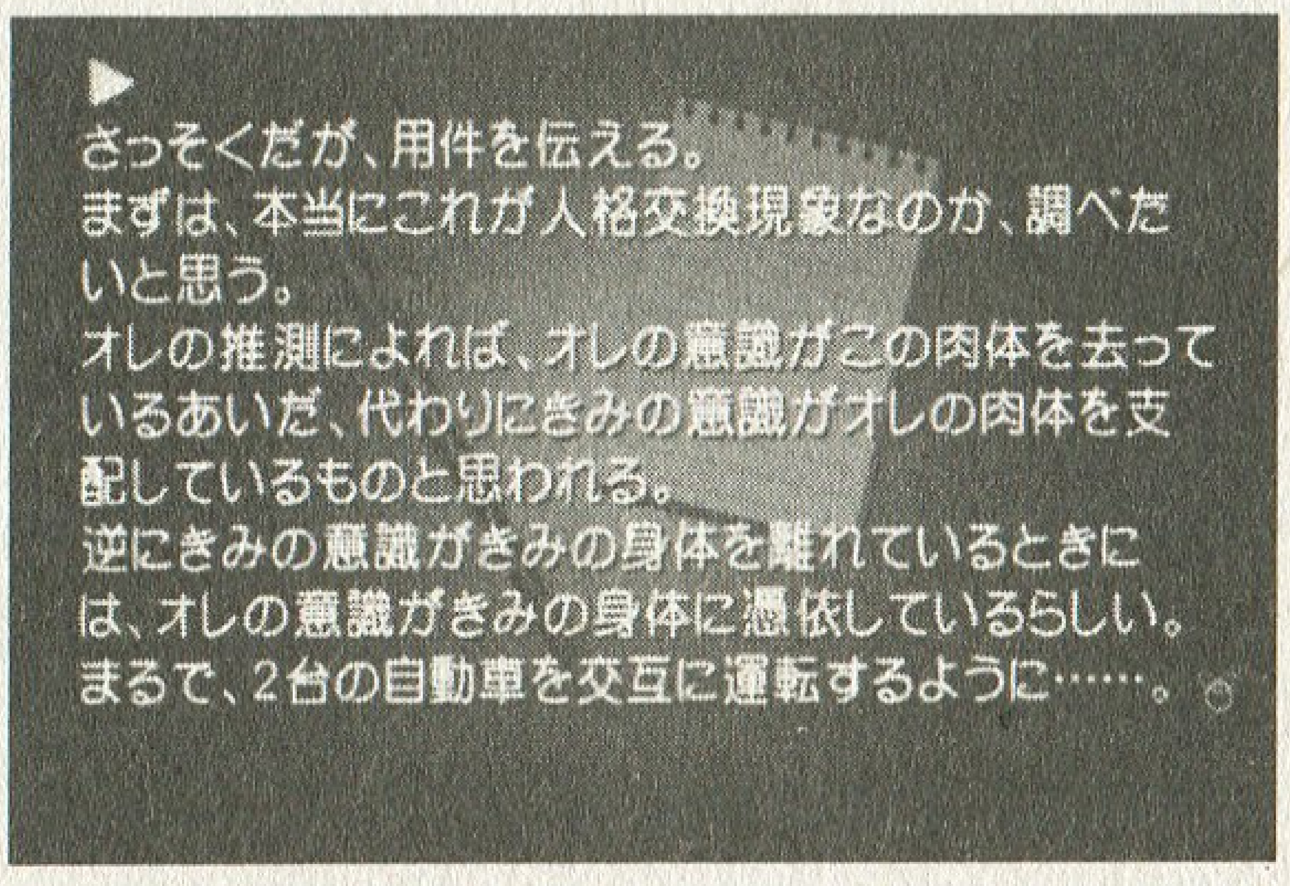
実はもともとテキストＡＶＧと恋愛ゲームはとても苦手だった。最近は減ってきているようだが、ベッドから起きだすとか、朝食のメニューがなんだとかいったバカ正直な日常の描写を見ると「それはいいから話を進めろ！」とイライラが募るのだ。どうも作り手が主人公≒プレイヤーととらえ、より一体化させたいと考えるためか、不必要なまでに日常を描いていた作品が多いように思うのである。

だがこの『Remember11 -the age of infinity-』（本誌04年7月号でレビュー）は違っていた。とにかくスピード感がいい。飛行機の墜落事故により冬山の避難小屋で救助を待つ冬川こころと、孤島の隔離施設の中で何者かに命を狙われる優希堂悟の二人の主人公は、どちらも差し迫った危険の中にいる。これだけでも日常とは程遠いうえ、この二人の間で精神が入れ替わってしまう「人格交換現象」が起こるのだ。

目が覚めたら身体が見知らぬ男になっていて、自分が冬川こころだということは誰にも信じてもらえない。パニックを起こしかけたところで元に戻り、ああ夢だったのかと思ったら、さっきの男とは精神が不定期に入れ替わってしまうことが判明し、それどころか「俺、誰かに命を狙われてるみたいだから、殺されないように」と言われる始末。こちらでは餓死と凍死の恐怖に怯え、あちらでは殺人者に怯えるという、終わりのない緊張。繰り返す日常の入る隙もない、怒とうの展開だ。特に人格交換が緊張感をあおり、演出としての幅を広げているように感じた。例えばこころが悟の部屋で何かを見つけた、これは……!? というところで交換が起こり、避難小屋に場面が移る。単純ではあるが、非日常の連続と相まって引き込まれる。

また、このように場面転換の演出を積極的に取り入れた、どちらかというと小説・ドラマ的作りに近い本作で、逆に既存の作品よりも強く「主人公の気持ち」と共感できたのも面白い。自分は自分であると他人にわからせることの困難さ、突然身体が異性のものになった違和感、避難小屋で次第に減っていく食料をどうするかなどという死を前にした極限状態の心理もそうだ。経験したことのない事柄を持ってきたがゆえに、プレイしながら「もしそうなったら」と考えずにはいられなかったのである。日常と時系列を重視した従来の文法を破棄し、非日常を前面に押し出すことで主人公との一体感を強め、作品としてまとめ上げた手腕にＧＪと言いたい。

さて、本作と最後までどちらを推すか悩んだ『花帰葬』（ＰＣ／同人ゲーム／03年末発売）にも少し触れたい。偶然ながらこちらもＡＶＧである。世界が滅びに向かうと生まれる「玄冬」と彼を殺すために生まれる救世主。世界を救う者と滅ぼす者である二人（これは既存のゲームでも古典的な構図だ）は、お互いに己の存在価値を相手に依存しているのではないか、という関係性のとらえ方が斬新だった。絵や音楽のレベルもたいへん高い。同人ゲームだって侮れないぞ、という意味でもＧＪ。



解くべき謎は多い。こころと悟は、手探りの状態で解決の糸口を探す

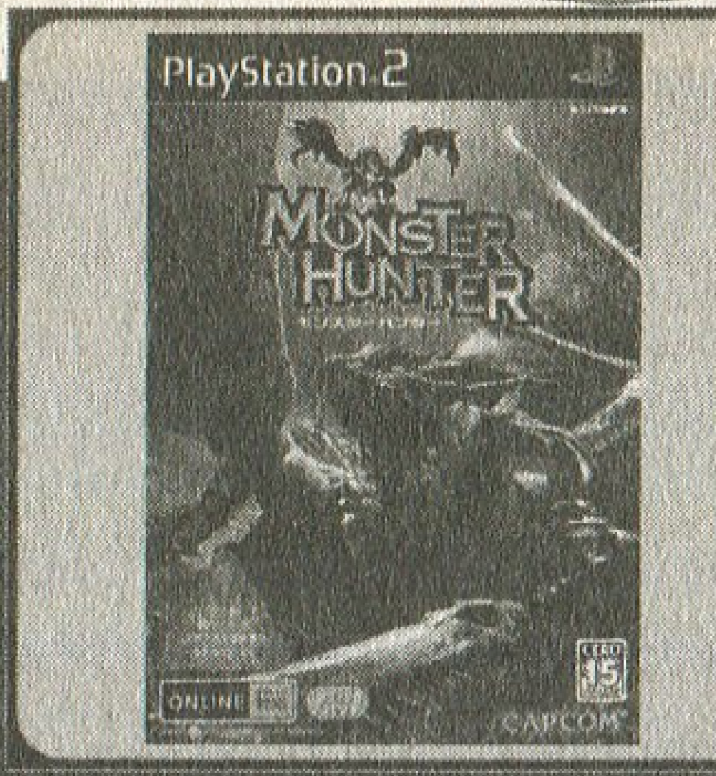
04年で一番面白かったタイトル 『ファミコン探偵倶楽部Ⅱ』。長年復刻されるのを待ってました。（岩手県　くまっ太）

編集部遠藤の選ぶ2004年GJソフト

『モンスターハンター』

初オンラインに優しい環境を一番に評価したい

オンラインゲームの可能性を再度示した本作は既存ユーザーのみならず、新規も取り込んだ素晴らしい作品だ。



ジハンティングアクション
メカプコン
機PS2
¥7,140円(5%税込)
発04年3月11日

CESAゲームアワードの最優秀賞を取ったタイトルにGJ！も何もないのだが、やはり『モンスターハンター』(以下『MH』)を選びたい。簡単にゲームの説明をすると、竜を狩って、素材を集めて武具を強化・作成、腹（スタミナ）が減ったら竜の肉を焼いて食え、そしてまたひたすら狩れ、という「狩猟生活」を再現したアクションゲームだ。非常に単純明快な目的を持ったタイトルだが、では何がGJ！だったのか？

オンライン、しかも初プレイに優しい環境を整えていた、というのが一番の理由だ。もちろんゲームの内容あってのものだが、私自身は過去何度もオンラインゲームに挑戦して、続かなかったという経験がある。

その理由としては、

①足手まといになるのが怖い
②気軽に話しかけられない
③手軽に楽しめない

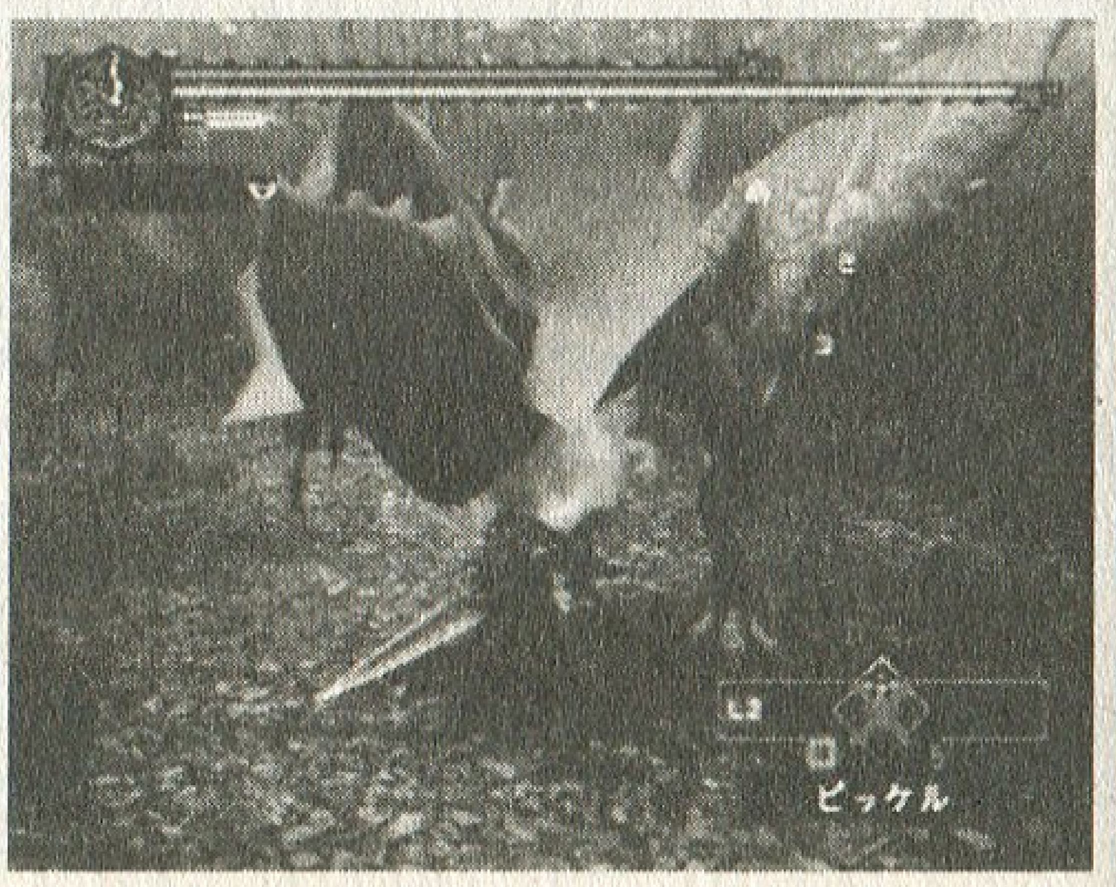
といったことが挙がる。

かなりチキンな理由だが、案外こういった理由からオンラインを避ける方も多いのではないだろうか。『MH』はこういった部分をすべて払拭してくれた。まず①に関してだが、『MH』はオフラインでもプレイできる。つまり「最低限の装備をそろえてからオンラインにつなげられる」のだ。オンライン状態でもひとりでプレイすることはできるが、やり慣れている人が多いだけに、どうしてもパーティに誘われる。素直についていけばよいのだが、足手まといじゃないか、といった懸念により逃げる。また話しかけられる。逃げる。相手の親切心を無下にする行為だが、チキンだから仕方がない。こうなると罪悪感も手伝ってか、そのままプレイをやめてしまう。その点『MH』はオフラインで、自分が納得するところまで装備を整えられるので、自信を持ってオンラインにつなげられる。

次に②だが、これは賛否両論あるものの、ある程度のメンバーしか街（拠点）に入れないことがうまく作用している。人が多いと誰に話しかけてよいか迷うものだが、最大4人で出かけるクエストに対して街に入れる人数は8人。ちょうど二組に分けることができる。言い方は悪いかもしれないが、同じ街に入った以上、よほど気に入らない相手でもない限り、声をかけ合えば一緒にクエストに出かけることになる。さらに言えば、街にいる人間のレベルを見ることもできるので、探しているレベルの人間と出会うことが可能なのだ。

最後に③だが、『MH』のクエストは最短で5分、最長でも1時間かからない、ということが挙がる。狩りにいった仲間をフレンドリー登録しても、そこは一期一会の狩人生活、というか進み具合が結構バラバラなので、その場だけの関係に終わることが多い。友達になるにはかなりの努力が必要かもしれないが、余計なシガラミに惑わされない、という点からすれば評価できる部分ではある。

オフラインプレイでの恩恵は『ファンタシースターオンライン』が先だ、などの突っ込みもあるだろうが、先に挙げた三点がうまい具合に融合し、初オンライン者への優しい環境を整え、しっかりと結果を残した『MH』はやっぱりGJ！　だと思う。



ただいろいろと言っても、やはり肝である「狩り」あってのもので、そのそう快感が一番なのは間違いない

04年で一番面白かったタイトル	う、04年発売のタイトルって遊んでいないです。古いゲームばかり順次消化しているので。（神奈川県　ターミネーター）

編集櫻川が選ぶ2004年ＧＪソフト

爆走マウンテンバイカーズ

突き抜けたバカさと
バランスのいいゲーム性の妙

バカゲーテイストと暴走ぶりがとにかく目を引くが、細かい部分の仕上がりは良好



ジ ダウンヒルアクションレースゲーム
メ SCE
機 PS2
¥ 6,090円（5％税込）
発 04年5月20日

まず最初にごめんなさい。私、この『爆走マウンテンバイカーズ』はまったくノーチェックでした。というか内幕をぶっちゃけますと、当初はソフト批評で扱う予定もなかったんですね。そこに某ライター氏が（もろバレですが）「なぜこれをやらない！」と強力にプッシュをかけてきてくださいまして、試しに購入してみたらこれがまた面白いこと。

とりあえず詳しいゲーム内容に関しては04年９月号のソフト批評でほとんど語り尽くされておりますので省略させていただきまして、ここでは「なぜ私が本作を編集部員ＧＪに選定したか」について、若干個人的な印象も含めて書こうと思います。

私、以前からスノーボードもののゲームが大好きでして。現実にはスノボなんてやりゃしないのですが、ではなぜ好きかといいますと、ズバリ“トリックを出すのが楽しいから”に他なりません。ジャンプから着地までの限られた時間内に、いかに多くのコマンドを入力し、かつ格好いいパフォーマンスを演出するか、というところに面白さを感じるわけですね。

本作はスノボではなくMTBですが、根幹の楽しさは相通じるものがあると思います。いや、自転車というよりダイナミックなアクションが可能な乗り物になった分、バカバカしい楽しさはアップしたと言えるのではないでしょうか。だってハンドルつかんで前後にブンブン振り回すとか、サドルの上でヘッドスピン（これらは当然空中で繰り出します）みたいな到底ありえないトリックも可能なんですから。さらにこのトリックを決めることでスタミナが増加するとなると、無理にでも華麗に決めてレースを有利にしたくなるもの。失敗したってブーストかければリカバリー可能ですし（そして結局スタミナは減る……）。

さらに、忘れてはいけないこのゲームの魅力は何といっても大胆なショートカット。このシステムに気づいたのは、はっきり言って操作ミスによる偶然だったんですが、「あーやっちまったよ」と思った次の瞬間、30メートルはある落差を物ともせず着地して走行し続けるライダーの姿を見て呆然、そして大爆笑させていただきました。

いやまじめな話、これはただ笑えるだけではなく、プレイヤーの想像力の限界に挑む大胆な設計かと。ライバル車とデッドヒートを展開中、ふとコースの先を見るとそこは明らかに断崖絶壁。確かにコースアウトを示す表示等はありませんが、レースゲームのお約束、すなわちゲームの常識にとらわれているうちは、何のためらいもなくジャンプする、という決断は下せないことでしょう。

おそらくバカゲー的文脈で語られることが多いゲームだと思いますが、随所でショートカット可能ながら決して破たんしていないコース設計、そしてスタミナとトリックの絶妙な関係など、職人的なバランス調整が施された秀作と言えるでしょう。これこそまさに「ＧＪ」ではないでしょうか。



「見る前に跳べーっ！」という叫びがこれほど似合うゲームもないでしょう

GJアワード番外
2004年“珍ゲー”シーン総括

実際のセールスや人気はともかく、“ほかにはない個性”がウリの珍ゲー群に今こそスポットを

text by 編集部

既存のジャンルでは表現しきれない、言うなれば“珍ゲー”とカテゴライズせざるをえないゲームが無数にあることは04年7月号の特集で指摘したとおり。で、04年を振り返ってみれば、やっぱり珍ゲーは数多くリリースされているわけです。ここではそれらのうちのほんの一部を取り上げつつ、04年の珍ゲーシーン（そんなものが存在するのかどうかはさておき）を総括してみようと思います。

全体的に「残念！」『幸福操作官』

仮想空間で暮らす住民たちの幸・不幸をリサーチしつつ、そのバランスを取る、というゲーム概要を聞くだけで、新世代のアバター観察系シミュレーションを連想してワクワクしてしまうソフト。ただ、プレイヤーが介入できるのはまさに“幸福の操作”のみで、ゲームとしてはちょっとつらい作りでした。「こんなささいなことで人間は幸せになれるんですよ」というメッセージ性や、一個人の幸福より全体の調和を取ることでもたらされる平穏が重要、という東洋禅マインド的思想は、確かに唯一無二のものではありますが……。もう少しだけ「ゲームとして」制作されていたら大化けしていたかもしれません。

やってることはスゲェ！『ビブリップル』

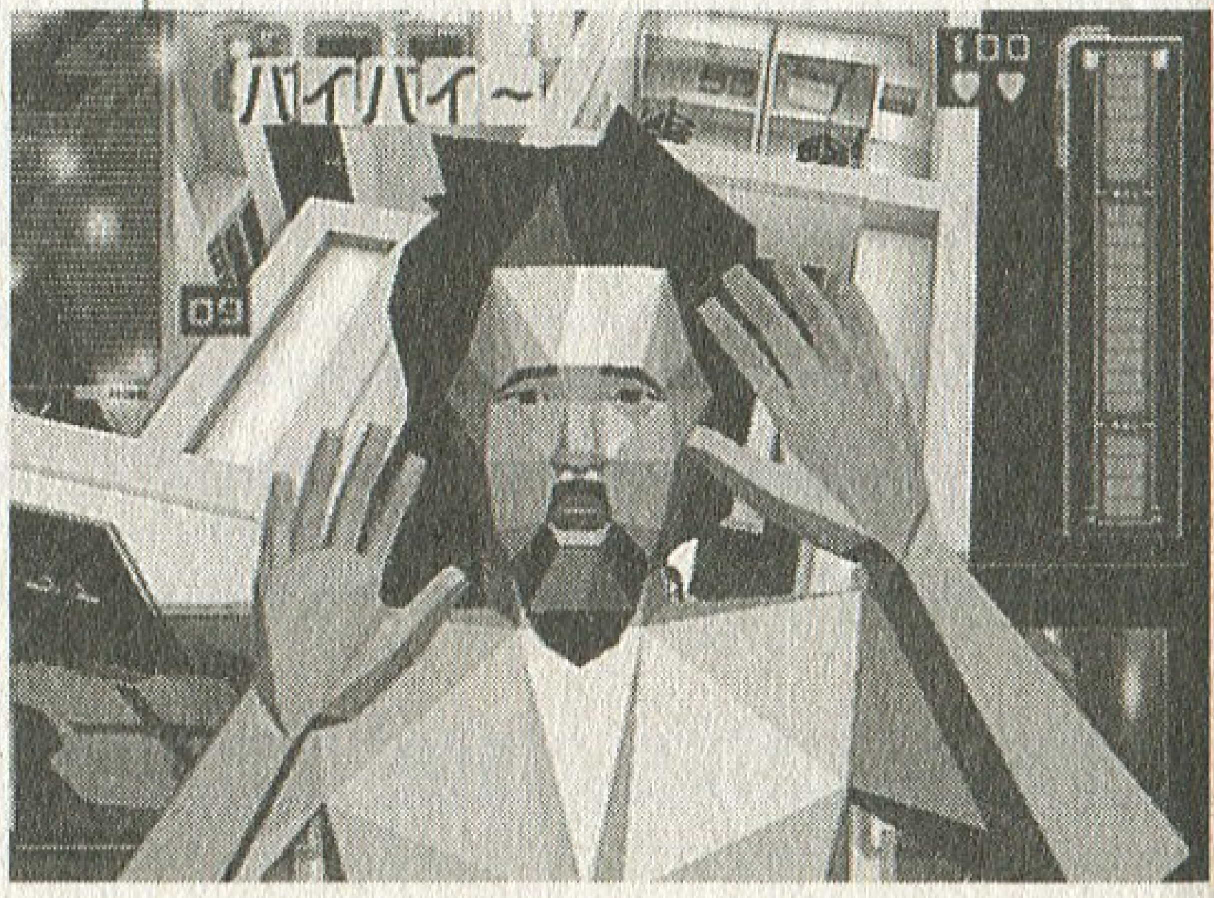
『ビブリボン』『モジブリボン』に続く“ＳＣＥ珍ゲーの極北”シリーズの最新作です。プレイヤーが撮影したデジタル画像を取り込んで、それをトランポリン状のフィールドに見立てて遊ばせるという、上記２作品に勝るとも劣らないすさまじいコンセプトが光ります。内装データではない画像を、プレイヤーの操作に応じてリアルタイムでプヨンプヨンと変形させる、という表現は、実は技術的にものすごく大変なことなんですが、それをあっさりやってのけた開発技術はさすがＳＣＥ。しかしいかんせん、ゲームとしての底が非常に浅いのが……。

これぞ逆転の発想『うお　7つの水と伝説のヌシ』

ゲームにおいて魚にスポットが当たる場合、それはたいてい「釣る対象」すなわち「敵」という扱いがほとんどです。しかし本作ではそれを逆転。主人公を魚にして、水中捕食ライフ＆釣り人とのルアーバトル（釣り上げられないようにしつつ、逆にルアーを食いちぎるのが目的）を、妙に細かいディテールも含めて描きます。しかもこれがアイディア倒れに終わることなく、ゲームとしても非常によくできているのが好印象。個人的には「ファインディングニモ」観る暇あったらこれやっとけ、という感じです。

さて、とりあえずほんの一部、わずか３タイトルですがこうして並べてみると……あぁっ!? 全部ＳＣＥのソフトじゃないですか！　何たる偶然!!　いや、別にわざとやったわけじゃないですよ。ＳＣＥは珍ゲー専門メーカーだとか、むしろＰＳＰそのものが珍だとか、そんなことが言いたいわけじゃありません。

いや、本当に。



何はともあれ、１回画面を見ただけで忘れられなくなる強烈なインパクトを持ったタイトルばかりというのはすごいことです

「いい仕事してますねえ」そんなソフトで遊びたい！

発表！ ゲーム批評的モストGJソフト

年末を控えた編集部。04年に発売された全ソフトから「モストＧＪ」を決定すべく協議が行われたが、そう簡単に結論が出るはずもなく……。

text by 編集部

編集櫻川（以下　櫻）■と、いうわけで、特集担当の私が進行させていただきます。で、編集部で選ぶGJタイトルなんですけれども。

編集遠藤（以下　遠）■決まるんですかね本当に。

櫻■どうして最初からそういうこと言いますか（笑）。

奥山編集長（以下　奥）■でも、本当に3人とも趣味嗜好がバラバラですからねぇ。まぁここでは、とりあえずジャンルの好みは置いておくとして。

遠■ここではもうちょっと一般的な基準で選ぶわけですね。でもそうすると『モンスターハンター』も該当しちゃうなあ。

櫻■感覚的に理解できる操作性、あくまでゲームに中心を置いたオンラインプレイ、そしてゲーム性そのもの、どれも高水準ですね、確かに。お薦めしておいて間違いはない。

奥■でも、いろいろなタイミングのせいであまり広く知られることがなかったタイトルの発掘、という趣旨もあるし、ここでは除外しておきましょう。アンケートのほうは？

櫻■やっぱりまとまった数字になるほど特定のタイトルに意見が集中することはなかったんですが、中でも『塊魂』は上位に来ますね。あとはRPGの定番になりつつある『テイルズ』シリーズですとか、『逆転裁判3』ですとか。ちょっと意外だったのは『どろろ』という複数回答が。

遠■ACG初心者でもすんなり入り込める操作性とか、詰まりすぎず易しすぎず、のちょうどいい難易度とか、いろいろ見るべきところが多いゲームではありますよ。ただ、「どろろ」そのものに興味ないと最初から手に取らない、ってところもありますからねえ。

奥■キャラゲーの難しいところですね。そういえば今回の賞は、別にシリーズもののタイトルは除く、っていうわけじゃないんでしょ？

櫻■それはもちろん、続編であってもきちんと「GJ」なのであれば問題ありません。

奥■必ずしも目新しさだけで選ぶ必要はない、と。じゃあ『逆転裁判3』も結構いいんじゃないですか？

櫻■ただ、あれは『1』と『2』をプレイした人のために用意された完結編、っていう側面が強いと思うんですよ。AVGだから仕方ない面もあるんですけど。確かに『3』から始めても楽しめるとは思いますし、システムやシナリオには特に文句もつけられないんですが……。ちょっとつらいかな、と。

遠■なるほど。じゃあ……（04年発売タイトルリストをチェック中）

櫻■編集部内で一番はやったという基準なら間違いなく『プロ野球スピリッツ2004』ですけどね（笑）。

遠■まぁスポーツゲームで熱くなるのは半分以上当たり前というか。だいたいひな型の『パワプロ』と比較して、システム的に格別進化したってわけでもないし。

櫻■ギャルゲー関連では何か注目タイトルはなかったんですか？

遠■『ToHeart2』が延期になったから……ない。

櫻■さいですか（笑）。

奥■いわゆる洋ゲーも相変わらず

たくさん出てますね。

遠■その中で選ぶとすると、やっぱり『GTAバイスシティ』だと思いますけど、内容からすると前作のほうが「GJ」には近いですね。でも『Ⅲ』は03年発売なんで。

櫻■ああ～惜しい。

奥■まあ無理に海外タイトルから選ばなくてもいいんですけどね。あ！『桜坂消防隊』はどうですか？　あれ、かなり印象に残ってるんですけど。

櫻■お！　いいかもしれませんよ。あれ、シナリオもちゃんとしてますし、メインの消火パートもSLG的な作り込みで。

遠■そうそう、制限時間内にリアルタイムで正しい指示を出していかないと、あっという間に大炎上。でも決して理不尽な難しさというわけじゃない。消防ゲームに一家言ある私としても、かなりお薦めです。

奥■その消火作業の内容によってシナリオも分岐していったりして、やり込み要素もかなり強いですし。そういえば、セールス的にはどうだったんでしたっけ、このソフト。

遠■まぁ、ぶっちゃけ年間ベスト50とかには入ってないですね。決して失敗したわけじゃないけど、かといって大ヒットしたわけでもなし、という具合で。

櫻■ちょうどいいんじゃないですかね、「GJ」的には。いや、売れてないから選ぶってわけじゃないですけど（笑）。

奥■実際、全体の仕上がりを見ても定番の大作系と比べて遜色ない、職人的なものを感じますし、消火作業の緊迫感も悪くない。でも一般的にはあまり知られてないんですよね、存在が。ライトユーザーからは「あれってどうなの？」なんて声をよく聞きますが、手に取ってはいない（笑）。

遠■「知られざる名作」をお薦めする、という今回のコンセプトのひとつにはかなり合致しますね。

櫻■お、これは決まり、ってことでよろしいのでしょうか？

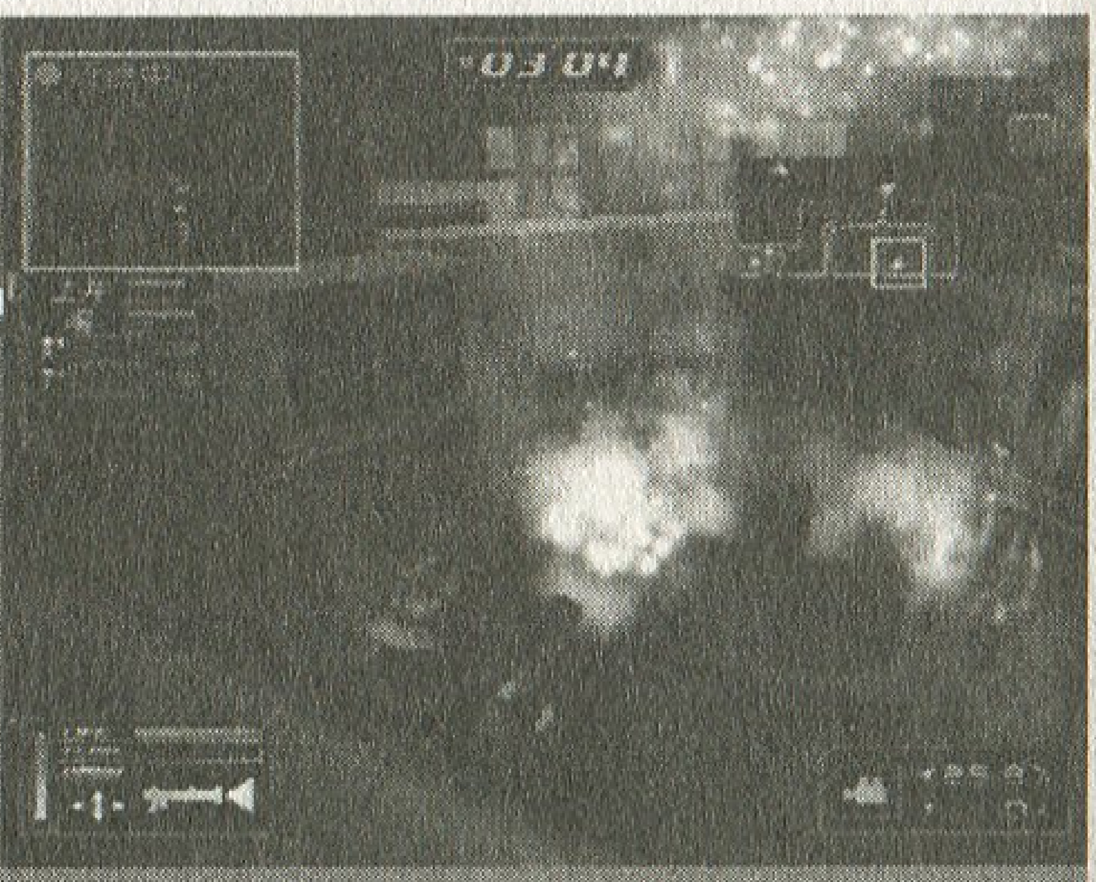
奥■……（しばし長考）決まりで！

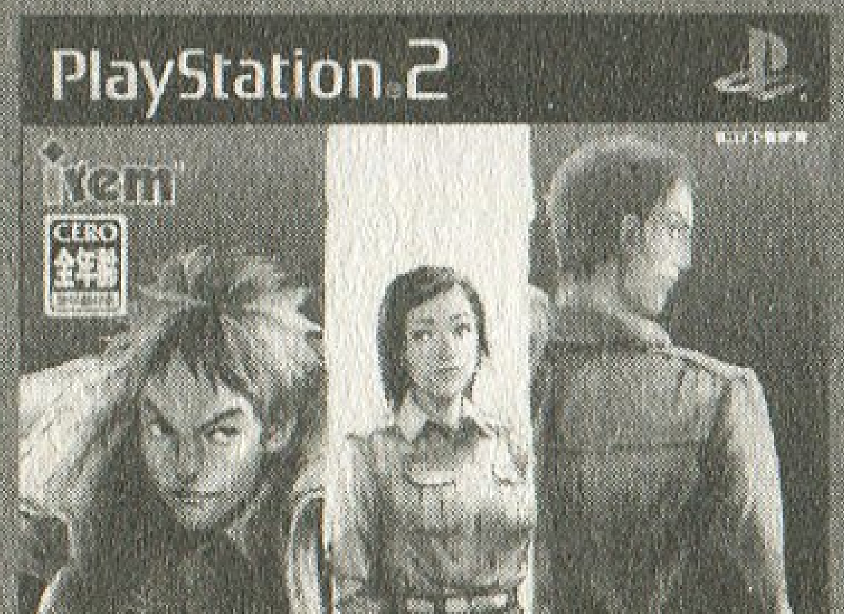
櫻■はい、それでは「04年のモストGJソフト」は『桜坂消防隊』で決定です！

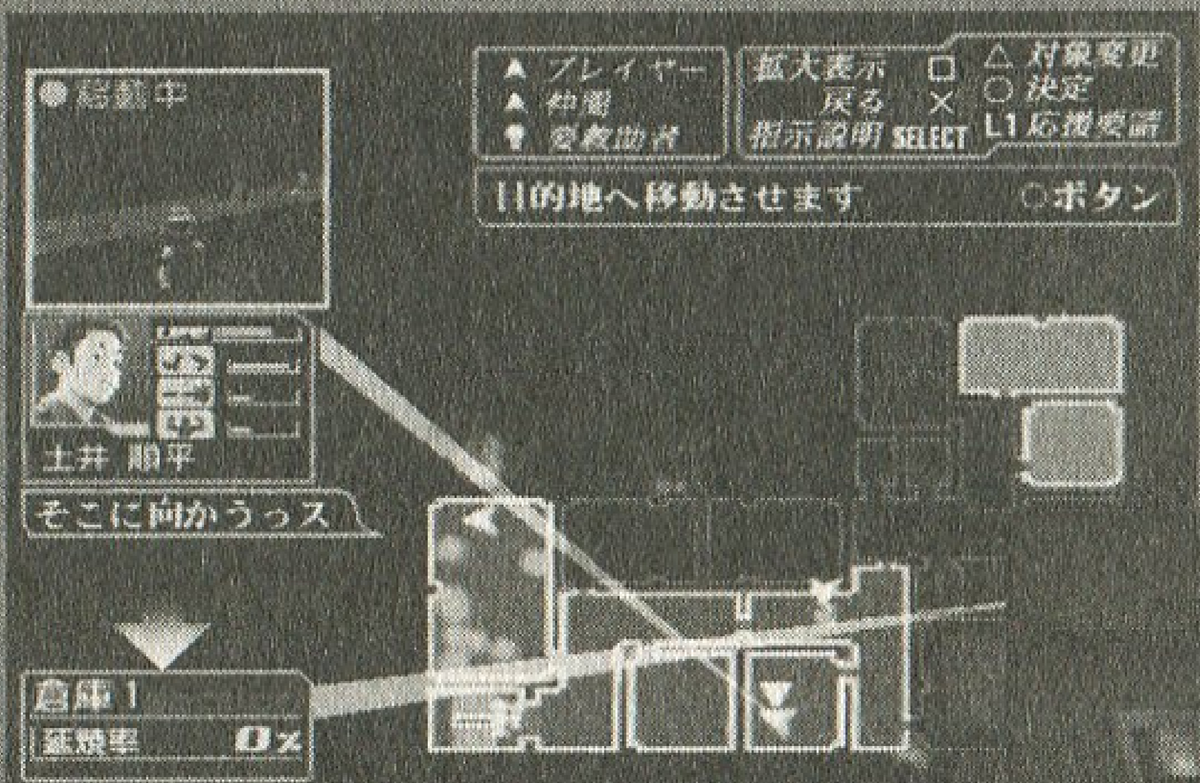
ゲーム批評的モストGJソフト

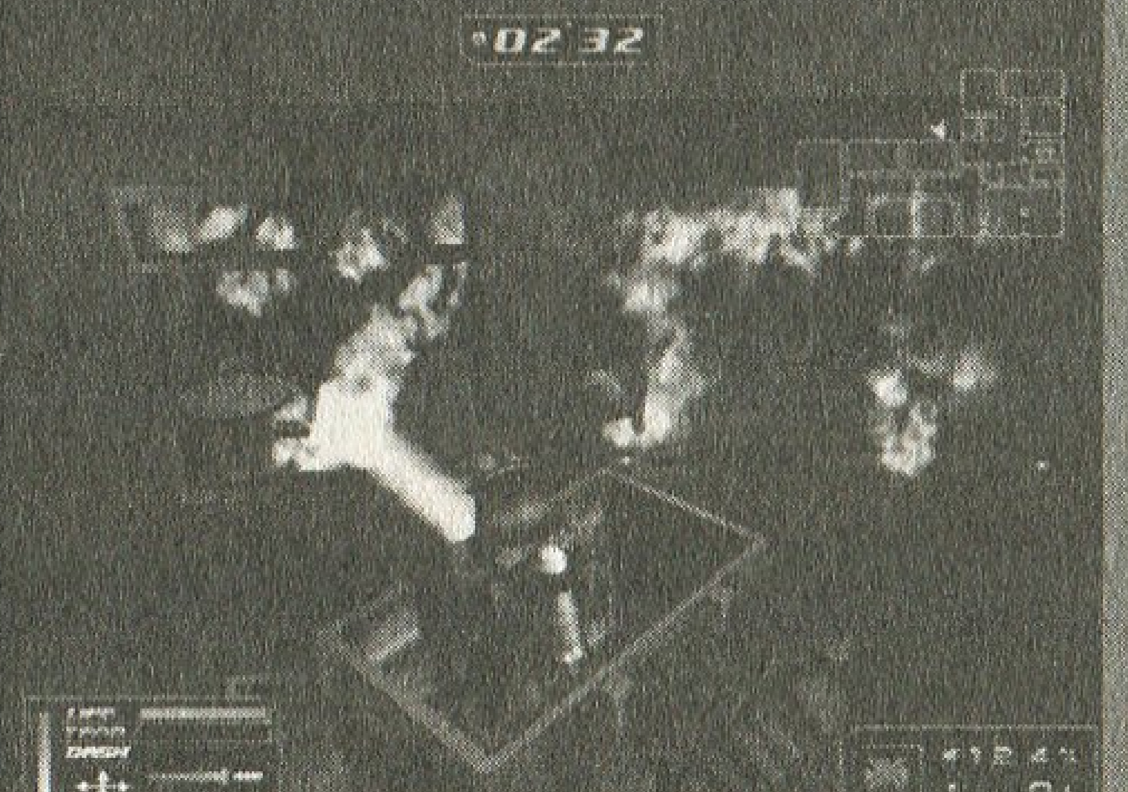
『桜坂消防隊』

ジ チームワーク・レスキューアクション
メ アイレム　機 PS2　¥7,140円　発 04年6月10日









刻一刻と深刻さを増していく状況の中での素早い判断が要求される戦略性、消火作業の気持ちよさに代表されるアクション部分の出来の良さ、上質のシナリオなどが選出の決め手でした

おめでとうございます！

第1特集　総論

どうなる？ 2005年のゲーム業界

比較的動きの少なかった04年。しかしＰＳＰとＤＳの登場など、確実に「次の大波乱」の萌芽は見られた。はたして05年のゲーム市場はどうなっていくのか――。

text by 編集部

割と地味な展開に終始した04年のゲーム市場

　振り返ってみれば、04年のゲーム業界は案外静かだったと言えるかもしれない。PS2一強体制という基本構造は揺るがず、さりとて他のハードが消滅してしまうような事態もなし。後継機に関する話題も、各ハードとも「とりあえず開発しています」以上の情報はなく、年末のPSP&DSという爆弾以外は大きな動きはなかった。

　ソフトに関しては、オンライン対応ゲーム一色になるかと思いきや、結局メインストリームになることはなく、依然としてスタンドアローン式のゲームも人気である。特徴的だったのは『ファミコンミニ』のスマッシュヒットに代表されるリバイバルブームだろう。03年から続く“ファミコン生誕20周年”のお祭りムードのせいもあるかもしれないが、過去のタイトルの復刻でここまで盛り上がった例は類を見ない。業界的には決して手放しで歓迎できるムードではないが、そのヒットの要因を今後も探ることは有益だろう。

　シリーズものへの依存体質という問題も依然として続いた。ただ、まったくの新規タイトルでなおかつ通信プレイをメインに据えた『モンスターハンター』、プロモーションなどを見ただけではまったく内容の想像もつかないほど斬新だった『塊魂』などが好調だったことを考えると、若干好転の兆しが見えてきたのも事実だ。

　ただ、ある意味「見た目が派手」なこういったソフトが注目される一方で、今回のGJに選定したようなタイトルが埋もれがちになっていく、という傾向は例年になく強まったように見える。業界、そしてユーザー側も、なかなか好転する兆しを見せないゲーム不況の中でいら立ち、好材料ばかりに目を向けがちだった、ということの証明でもあるだろう。

鬼が笑うといいうけれども

　さて、05年。とりあえず最も容易に予測できるのはPSPとDSのスタートダッシュ争いだろう。11月末現在、発売前のプロモーション活動を見る限り圧倒的にDS優位で、おそらく実際の売れ行きも当初はDSが勝ると見られるが、そこは次世代機戦争を勝ち抜いてきたSCE。押されっ放しで終わるはずもあるまい。発表タイトルの大半が移植・アレンジものであるという状況に不安はあるが、逆に安定した売上が見込める鉄壁の布陣と見ることもできる。どのような結果になるかは神のみぞ知る、といった趣だが、両者拮抗の状況で競争が続くのが理想ではある。

　据え置きハードに関しても、おそらく各社とも後継機に関する情報を出してくることだろう。しかし何はともあれ、ユーザーにとって最も重要なのは「どんなゲームが遊べるか」という点である。ハードがどんなに高性能になったとしても、本質的に求められているのは常に「GJ」の精神を持つソフトである。そのことを各メーカーは肝に銘じる必要があるし、われわれもゲームマスコミの一端として、そんな作品を埋もれさせない努力を続けていこうと思う。

新連載！

デジタルコンテンツ仕事術 第1回

講師：米光一成 ゲスト：麻野一哉

米光一成氏が「池袋コミュニティ・カレッジ」で行っている講座「デジタルコンテンツ仕事術」の模様をライブ感たっぷりに再現した新連載！ 第1回は『弟切草』や『街』などのサウンドノベルを手がけた麻野一哉氏をゲストにお迎えしたときの講座をお送りしよう！

メイキング・オブ・サウンドノベル

米光（以下、**米**）：（スーファミのスイッチを入れる。『弟切草』のタイトルが映し出される）『弟切草』が出たのが1992年で……。

麻野（以下、**麻**）：放っておいても何もないよ、確か。

米：え、そうなの？

麻：デモという発想がこの頃なかったんですよ。

米：あったよ！（笑）

麻：あったか……。

米：1992年、他のアドベンチャーゲームってどういうのが出てたかというと、ポリゴンの人を動かして進める『アローンインザダーク』や、翌年には『ミスト』（公式サイトがスクリーンに映し出される）。

麻：綺麗やね。グラフィックスがすごいって方向に、どんどん進化していった時代だよね。

米：（『弟切草』をスタートさせて）そういうときに、コレですよ！

麻：ゲームショウで、客から「いつゲーム始まるんですか」って言われた（笑）。

米：背景の絵すらなかったよね。

麻：はじめは字だけだった。

米：そんなゲーム出すって発表しやがるからさ（笑）、何考えてるんだ、でも俺は買う、みたいな（笑）。

麻：狙いとしては、ラジオドラマというか、想像力を喚起して楽しんでもらいたいというのと、分岐は山ほどいれたい、というの。当時、SFCってPCM音源を採用したから。

米：サンプリングに対応して、格段に良い音が出せるようになった。

麻：そこを活用しよう、と。だから絵は少いんですよ。メモリ的な配慮もあるんだけど。

受講生：どうやって企画を通したんですか？

米：普通さ、「文字だけのアドベンチャーゲーム作りたい」って言っても通らないですよ。

麻：うん、普通、通らない。

米：じゃあ、どうやって通したの？

麻：えっとねぇ、順序っていうか話が逆で。

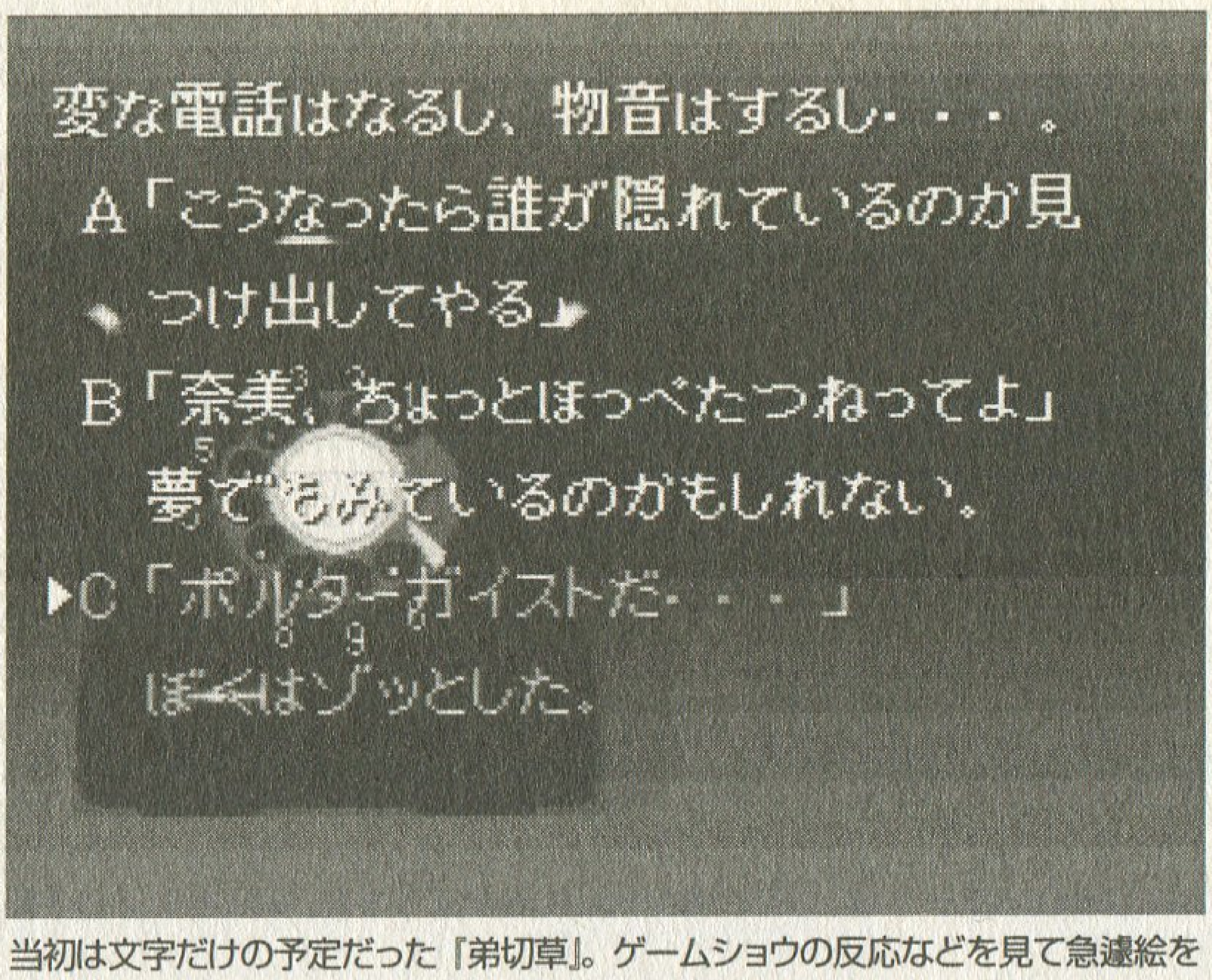
米：麻野さん、チュンソフトにいて。で、プロデューサーが……。

麻：中村光一。『弟切草』に関してはディレクションも中村光一。

米：え？ 麻野さんじゃないの？

麻：『弟切草』は原案とシナリオと演出。そろそろチュンでもオリジナルのゲームを作ろうってことで、はじめはね、『DQ』と『シムシティ』と『ポピュラス』を3つくっつけたゲームはどうだ、頭文字つけて「ドラシポ」って（笑）呼

んでたんだけど、まとまらない。
米：濃すぎて（笑）。
麻：で、呑んでるときに中村さんが「ドラシポ進まないよね、それより、テキストアドベンチャーって興味ない？」って。ＳＦＣって絵が綺麗になったってみんなが大騒ぎしてるときだからこそ、別の道を進まなきゃって。株の格言の「人の行く裏に道あり花の山」みたいな感じかな。
米：そうだったんだ。で、サウンドノベル第２弾の『かまいたちの夜』が94年、大ヒット。



当初は文字だけの予定だった『弟切草』。ゲームショウの反応などを見て急遽絵をつけたら、逆にマニアックなファンからは「絵がついちゃった〜」と言われたとか。

麻：ちょっと絵を進化させようってことで、当時珍しかった実写をＳＦＣでやろうと。で、長野県のペンションに行って写真を撮った。僕と、カメラが趣味って営業部の人と、二人で。ものすごい安上がりですよ（笑）。
米：登場人物がシルエットで出るのが、かっこいいんだよね。
麻：登場人物が多いんだ、このゲームって。十数人の登場人物が出てきて、どれが犯人かっていうのを当てていくゲームなんで、やっぱちょっと形を与えないとつらいよねって。
米：シナリオが我孫子武丸さん。
麻：『弟切草』とＳＦＣをセットにして、有名なミステリー作家にやってくれって、ばーっと送った。で、ひっかかったのが我孫子さん。
米：ひっかかった（笑）。
麻：ほかはノーリアクション。我孫子さんも「お手伝いできることがあれば」みたいな感じだったけど、こっちは「逃がすものか！　書いて！」みたいな（笑）。
米：で、１９９８年、『街』っていうのが出てヒットせず（笑）。
麻：売れなかった。
米：ゲーム的には素晴らしかったんだけど。
麻：続編出してほしいって声も多くて。

米：実写画面で、撮影大変そうだよね。
麻：ヘンな撮影だったんだ。役者は動かない。走ってるポーズでじっと止まってて、それを写す。
米：街なかで！
麻：動いてもらって撮影してみたんだけど、演技が流れるのね。単に走ってる途中が１コマ切れてるだけで中途半端。「走ってる演技」を静止してやってもらうほうが良かった。

サウンドノベルの構造

米：それぞれの分岐の構造なんかの話を聞きたいんだけど、２作目の『かまいたちの夜』から入ったほうが説明しやすいよね。
麻：うん、それでいい。
米：（P76図1を表示する）『かまいたちの夜』は、枝分かれしていく構造になってる。
麻：うん、樹木型。どんどん分かれていって、話がたくさんになる。マルチストーリー。
米：ミステリーだからあんまり分岐しちゃうと話が作れないんで、最初の内は割と……。
麻：一本道。だけどここで死ぬとか、犯人捕まえられないとか、バットエンディングで枝がある。

米：そして、事件解決したら、いろんな物語としての分岐が始まるっていう構造。
麻：スパイ編とかホラー編とか、いろいろな話になっていく。
米：で、『弟切草』（図2を表示）。
麻：あみだくじ型って呼んでたんだけど。入り口もいくつかあって、エピソードがシャッフルされて進んでいく。バットエンドはなくて、どんなふうにやっても結末までいく。で、またプレイすると、新しい話への分岐が開いていく。
米：最初は、黒矢印コースしかないんだけど、クリアするたびに白矢印コースみたいな枝葉が増えていく。
麻：シャッフルの部分で矛盾してたりするんだけどね。ここでトイレ入ったのに、こっちでもまたトイレに入っちゃう、みたいな。この矛盾をね、人間ワザでつぶすには限界があって、結構残ってる。
米：でも、最初のプレイでは、ほとんどシャッフルされなくて、しっかりとしたホラーになってる。
麻：ちょうちん分岐って呼んでたんだけど、どんな選択をしても、同じルートに戻っちゃう（図3）。
米：でも、その最初のストーリーが非常に面白い。奇をてらってない古典的なホラーの展開で、それを読んでひとつ軸がわかっちゃうと、あとで矛盾しても混乱しない。
麻：バリエーションとして、その矛盾を楽しめるみたいやね。
米：ゲーム制作のコツのひとつで、間口は簡単にして、プレイヤーが成長していくと、複雑にいろいろできるようにする。キャラクターのレ

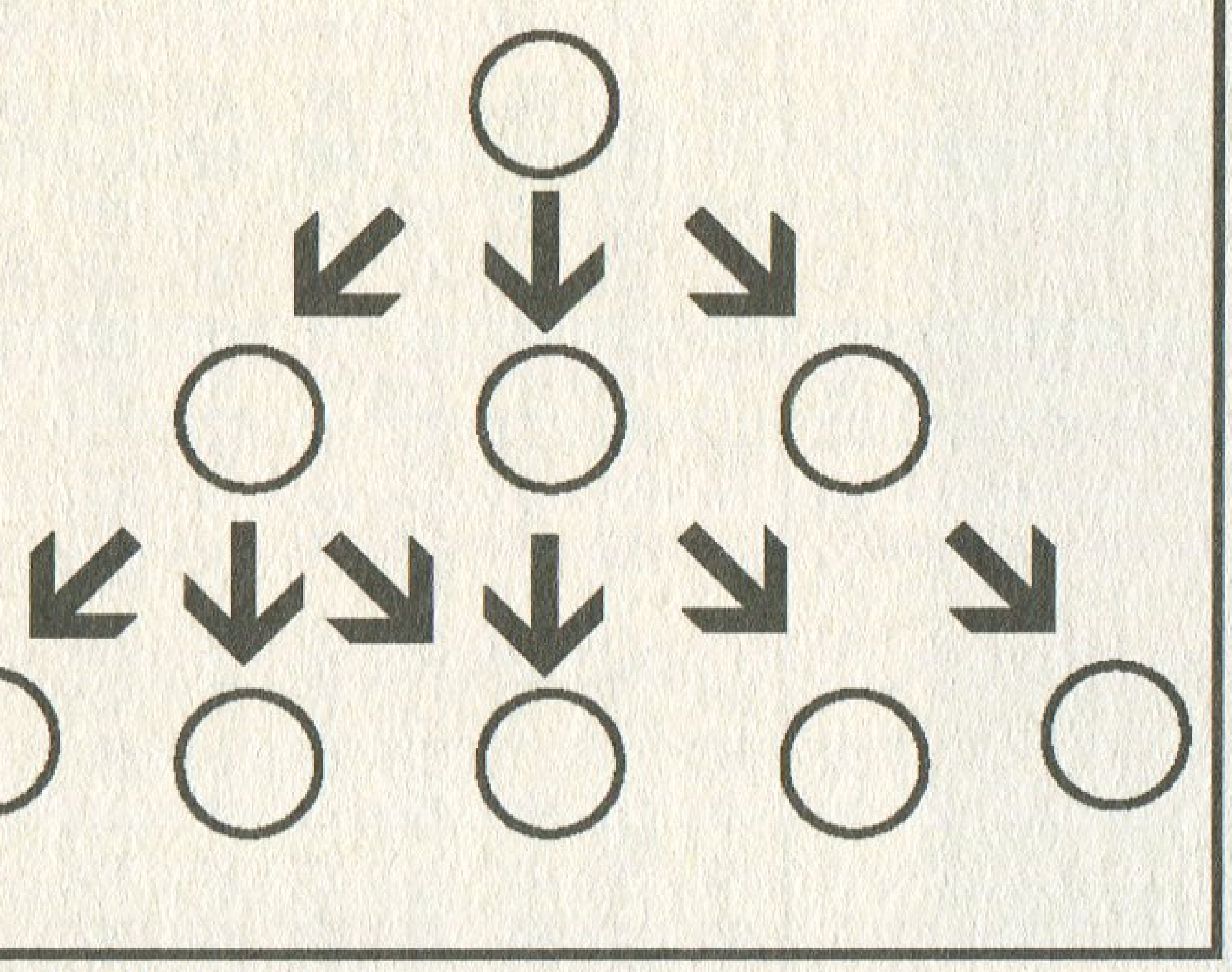
図1

樹木型『かまいたちの夜』
どんどん枝分かれしていって物語が展開していく

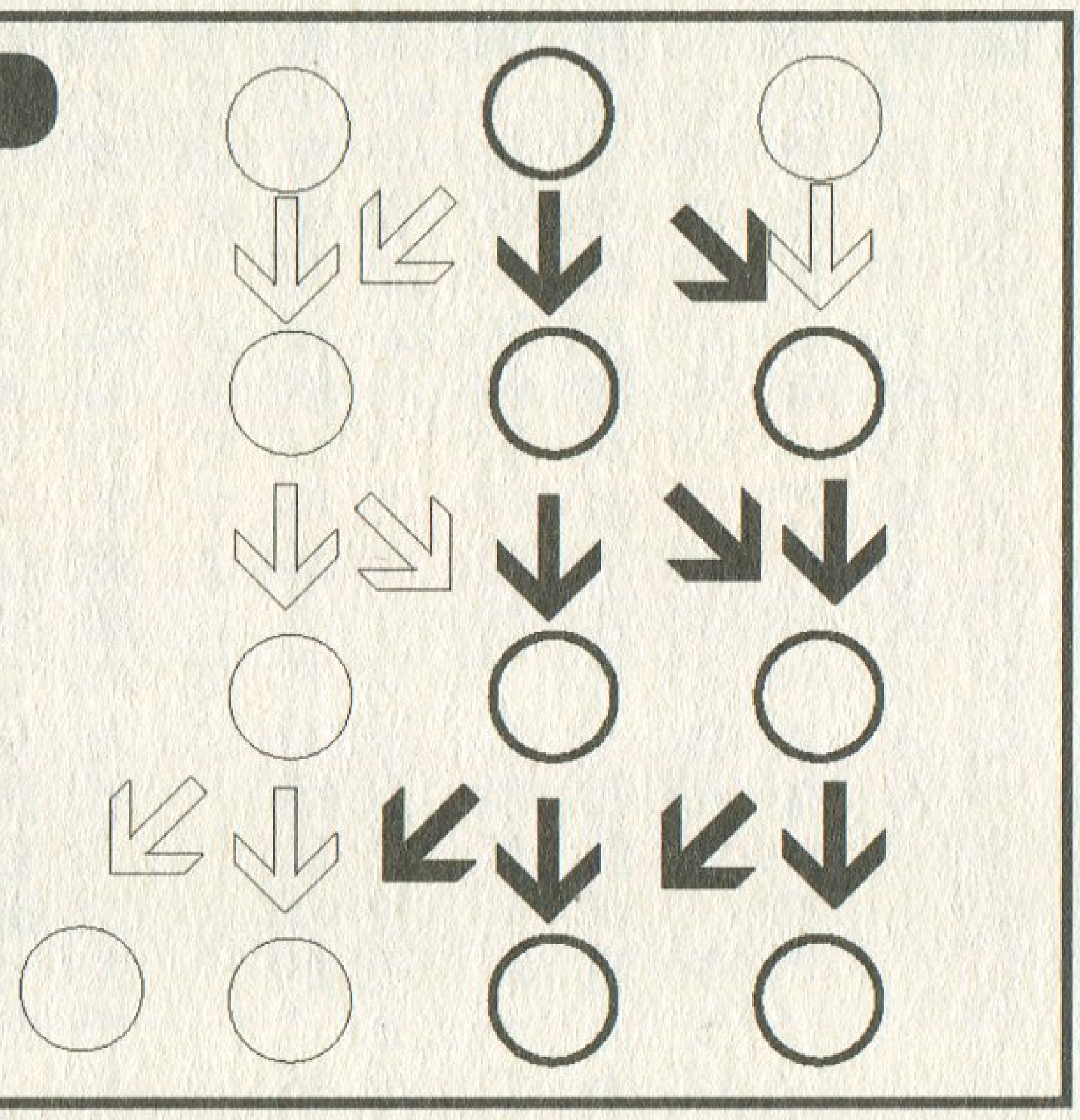
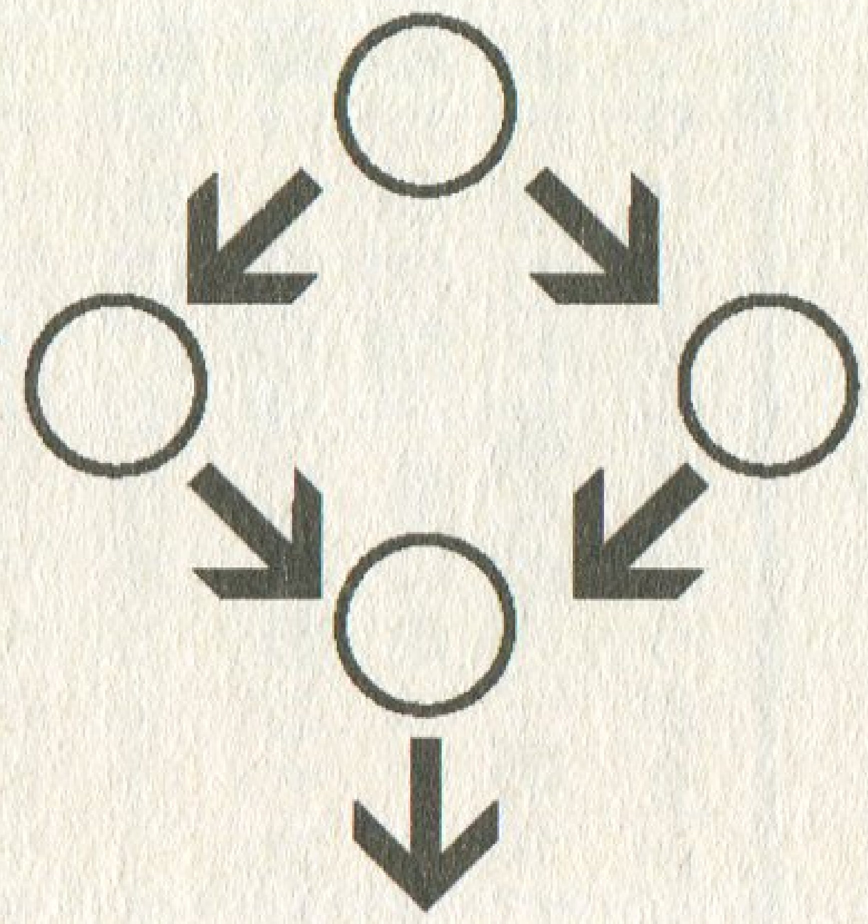
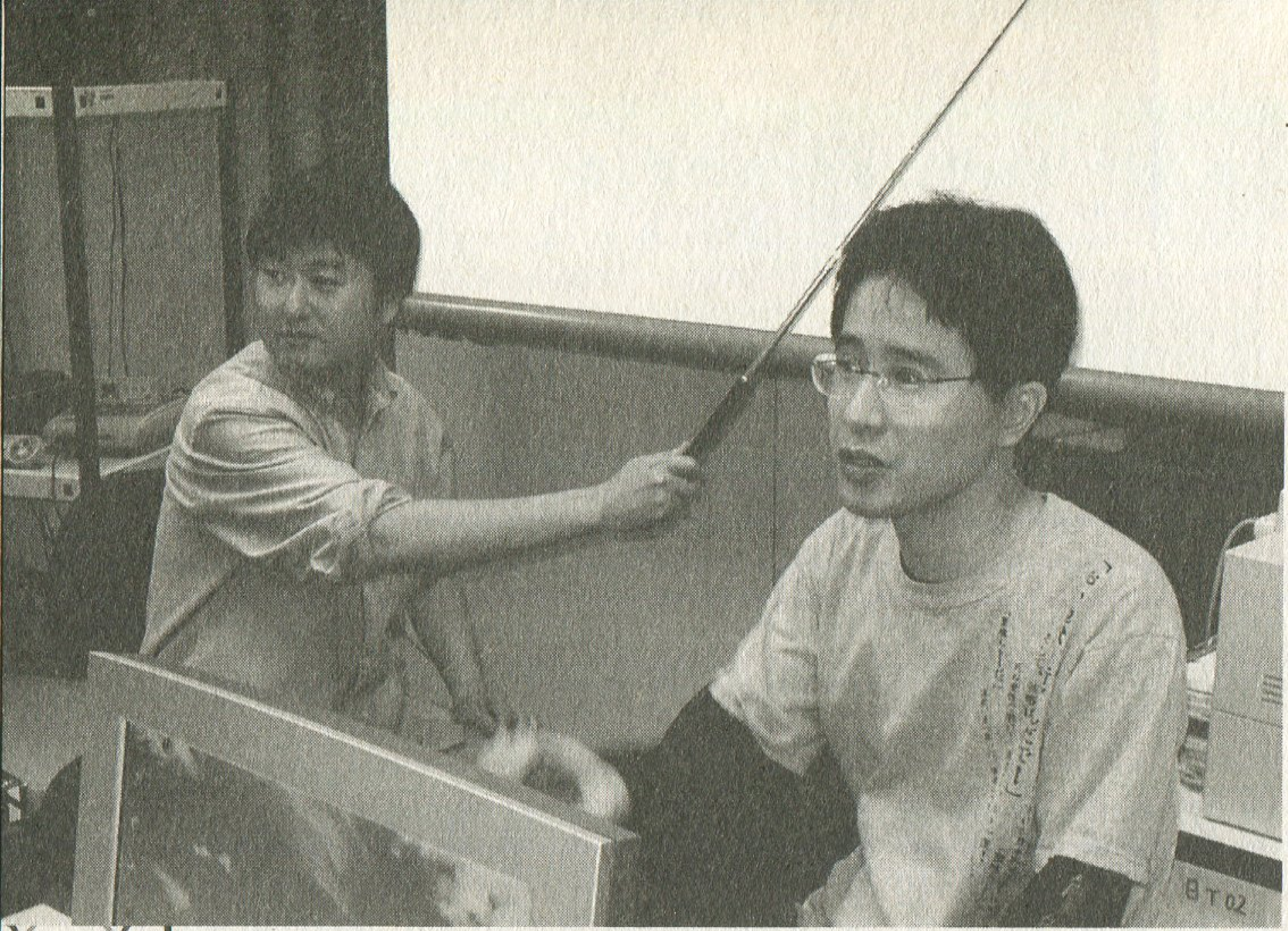
図2

あみだくじ型『弟切草』
シーンをシャッフルするようにして展開していく

図3

ちょうちん分岐
どちらの選択肢を選んでも結局同じ展開になってしまう分岐。「冒険に旅立つか？」で「いいえ」と答えても、「いや、旅立つのじゃ！」と言われて結局、「はい」と答えたのと変わらない展開になるといったタイプ。



ベルアップとプレイヤーのレベルアップがあって、それに対応して変化していくように作っていく。『弟切草』みたいなシンプルなゲームでも、そうなっていて、面白さを引き出してる。

麻：訳がわかんない話も、あとから出てくるならOKなんだよね。たとえば、いつもキャーキャー言ってる奈美は、後のほうの話では「またキャーキャーいってるよ」とか言われちゃう。はじめにこれをやると冷めるんだけど、7回も8回も見たあとなら、同人誌ネタみたいに、作る側が本筋にツッコミを入れても大丈夫で、面白かった。

米：次の『街』は、構造を図にしようと思ったけど難しいよね。

麻：『街』は、8人の5日間のストーリーで、主人公が複数いることが最大の特徴。ほかのは基本的には1人だから、自分が選択したことによって自分の行動が変わる。

米：『街』は自分の行動によって他人の選択を変えてしまう。

麻：たとえば、Aさんが就職試験に遅刻してバッドエンドになる。Aさんを呼び止めるBさんをプレイして、Aさんに声をかけない選択肢を選んで初めて、Aさんのバッドエンドを回避できる。

米：単純な構造図にならない。

麻：いくつか線路があって、線路の分岐のスイッチが別の線路にあるみたいな構造なんですよ。

受講生：なんで売れなかったんでしょう？

米：ストレートな質問だ（笑）。

麻：実写だったからかなぁ。CGの派手なのと比べると地味で。あと、ゲームの面白さをひと言で説明できない。

米：あぁ、それはつらい。

麻：『弟切草』のように、「カップルが洋館に入って怖い目に遭うホラー」って具合にひと言で説明できないし、システムも伝えにくい。

米：面白さが伝えにくいのは……。

麻：致命傷だよね。

米：でも、3作とも、同じ構造じゃないのがすごいよね。

麻：文字が表示されて、プレイヤーは選択するという表層は同じ。でも、構造は違うからプレイした感じも違う。これ以外の構造もできるから、まったく新しい構造のモノを考えるのも楽しいと思うよ。

デジタルコンテンツ仕事術

池袋コミュニティ・カレッジで月2回行われている講座。講師は米光一成氏。ゲームや携帯、インターネットをはじめとするデジタルコンテンツ制作の、具体的な内容や発想法などのテクニックを伝授。各界で活躍中のゲストを招いての対談や、講座後の宴会も盛ん!?

お問い合わせ：
池袋コミュニティ・カレッジ
03-5949-5487
http://www.seibu.co.jp/c_college/

中華的ゲームライフ

text by 山谷剛史

海の向こう中国ではゲーセンがナウなヤングにバカウケ！　ゲームがうまけりゃ上玉の女性も寄り付く素敵中国。ゲーセンはまさにアミューズメントの帝王なのだ。

中国製アーケードゲームってどうよ？

海外のゲーセンはどんなものか想像つくだろうか？　家庭用ゲーム機では一部洋ゲーがあり、パソゲーに至っては日本ゲーはニッチだが、ゲーセンでは日本産ゲームがまだまだ世界中でがんばっている。今まで筆者が渡り歩いた世界中の街で見たゲーセンでは常に日本のゲームが置かれていた。だが、中国のゲーセンと日本のそれは、置かれているゲームのほとんどが同じ日本製であるものの、雰囲気がまったく違うのだ。

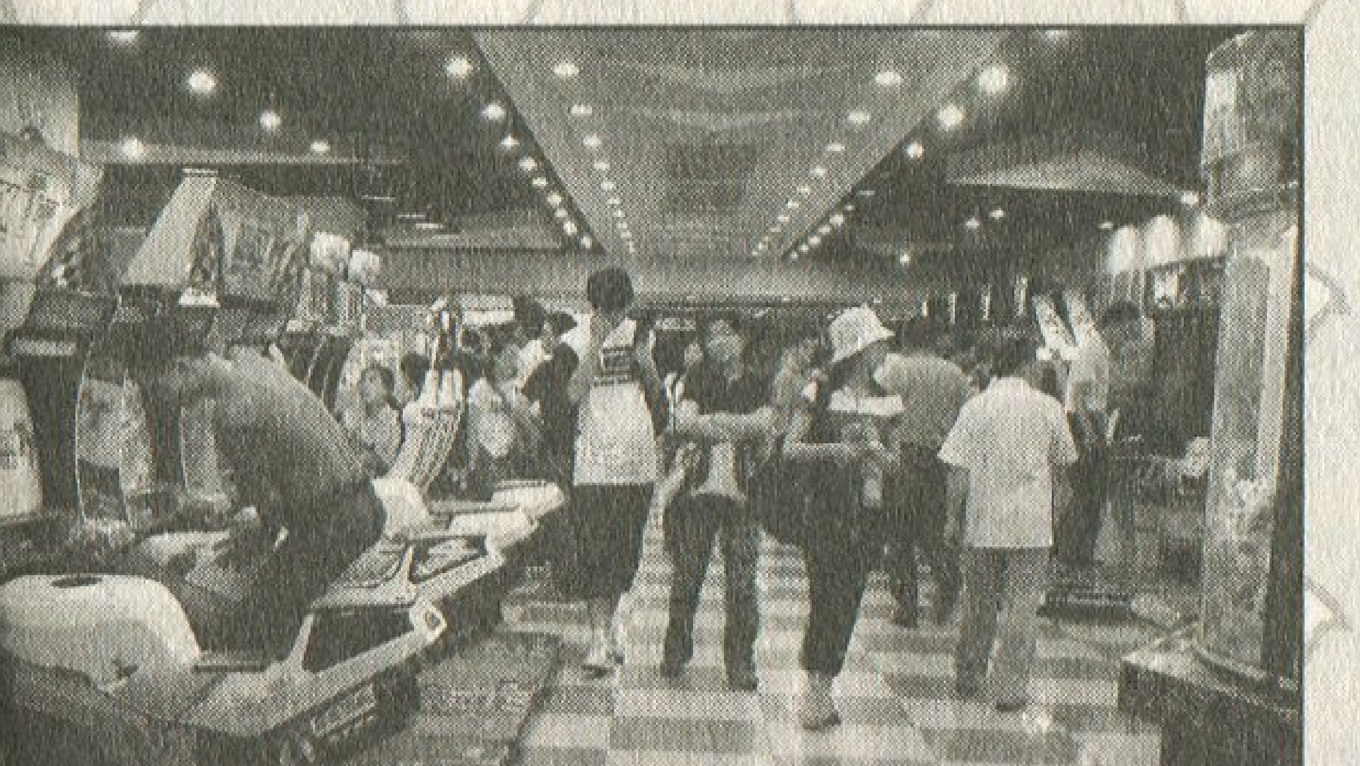
そのひとつに、置かれているのが日本製のゲームだけでなく、台湾の雄ＩＧＳ社のものも結構な割合で置かれていることがあるだろう。ＩＧＳ社の製品は大きく分けて①中国では誰もが知っている三国志や西遊記をモチーフにした格闘アクション、②コナミの音ゲーに実によく似た大型筐体、③タッチパネルを採用した誰でも遊べる小ゲーム集EzTouchとがあり、どれもが向こうのゲーセンではおなじみなのだ。ＩＧＳ社のほかにもメーカー不詳の麻雀ゲーや、『上海』のような麻雀牌を取っていくゲームも数多く、まさに麻雀なくして中国なし、という感じだ。もちろん、日本のタイトルを替えたコピー品も残念ながらやはりある。

ゲーセンは女の子だらけ！

あまり難しい話は本連載の趣旨にそれる。ゲームセンターの中はどんなものかレポートしよう。上海市の中心「徐家フイ（フイの字はさんずいに匡）」と「人民公園」の地下にある大きめのゲームセンターを見てみた。どちらも音ゲーや体感ゲームのエリアと汎用筐体のエリアに分けられていて、店の雰囲気の向上のため、日本のアミューズメントセンター化したゲーセンよろしく入口付近に大型専用筐体のゲームが並んでいる。しかし何か雰囲気が違う。今どきのおしゃれな中国っ娘だらけなのだ！

大型専用筐体エリアにいる客は半分以上がイケてる女の子！　音ゲーで遊ぶ光景はまだ日本と同じで違和感はあまりないが、ガンシューティングをおしゃれな女の子2人で遊んでいる姿は不自然ではないか？　さらには汎用筐体の並ぶエリアを見てみると、確かにプレイしている客は野郎だが、格ゲーやシューティングで遊ぶ男のすぐそばで今どきな女性陣がギャラリーとなっている。

なんでこんなに女性がいるのか!?　前号でお邪魔した上海のゲーム屋「遊戯2000」の店長いわく「中国はとにかく娯楽が高く



中国の流行最先端の上海の中心に位置する若者スポットだけあって、スペースも広く、こぎれいな感じの店内だ



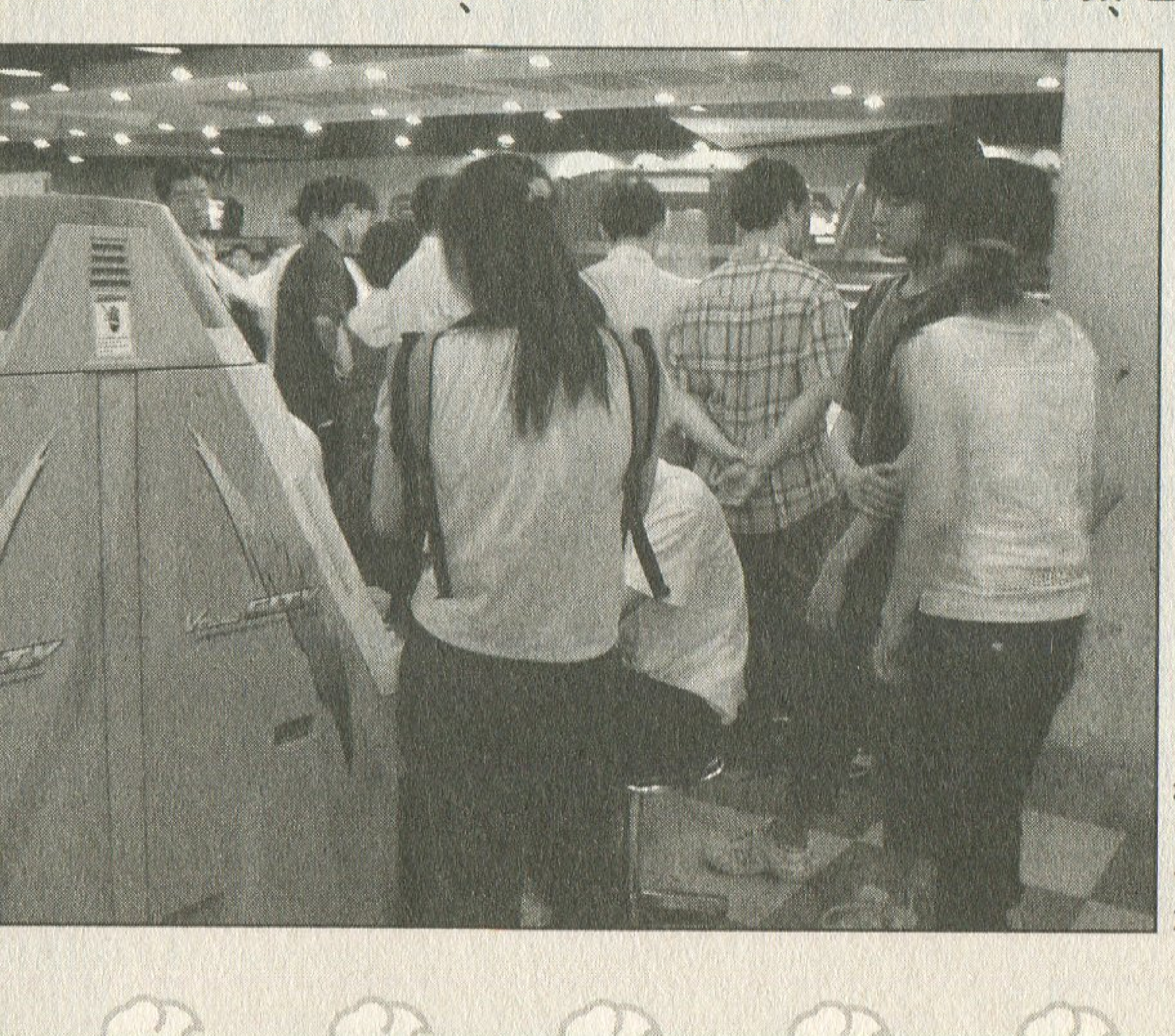
アーケードもやっぱり画面表示は日本語のまま。大変そうだ

て、たとえばカラオケに行ったら1人200元（日本円で2500円、中国人には2万円の感覚）かかるのです。だから金があまりかからなくて、うまくなればなるほど長く楽しめるゲーセンが遊び場所として若者に人気を博してるんですよ」なんだとか。ちなみに1ゲームの値段は1～3コイン。店員にお金を渡して専用のコインに両替してもらう。1コインは5角が一般的（5角は1元の半分で7円。中国人感覚では50円）。

SNK製品人気の謎

どんなゲームが置かれているかというと、格ゲーの対戦台にひと昔もふた昔も前のシューティングが数台、それに『パズルボブル』が数台に、『上海』系パズル数台、ちっともエロくない中国産脱衣麻雀数台、前述のIGSのEzTouch数台といったところ。驚くべきは格ゲーのほとんどが『KOF』で、そこは常にギャラリーの人だかり（もちろん女性もいる）。一方で3D格闘や『ギルティギア』などは置かれていてもちっとも人気がない。さらに驚くべきは『メタルスラッグ』の人気だ。『メタルスラッグ』が横にずらりと7、8台置かれているゲーセンを見たときは圧巻だった。

この謎をSNKプレイモアの田中氏に聞いてみると「全世界的に見ても『KOF』がダントツに人気があり、次いで『メタルスラッグ』というのは間違いないと思います。発売当初から『サムライスピリッツ』は剣術格闘なので、日本以外の国ではあまりウケが良くなかったのは事実です」なるほど。これだけネオジオがゲーセンで普及してるんだからさぞかしハードもソフトもコピーが多いのですよね？「ソフトについては02年頃から本格的に中国市場への販売を始めました。もちろん海賊品や物価を意識した価格にして販売しました。従って今では正規品のソフトも相当数、存在するものと思っております。中国にあるハードについては推定100万台といわれ、その中にはコピーもありますが、そんなに数は多くないでしょう。どういうことかというと、中国には中古品が集まるのですよ、日本、韓国、香港、シンガポール、マレーシア、中東諸国などの中古筐体がいろんなルートを経て、中国が終着地になります。つまり中国にはいろいろな国の中古筐体が存在し、状態はどうであれ、正規筐体が多く存在するのは確かなようです」へぇへぇへぇへぇへぇ〜！意外!?



格闘ゲームには女性ギャラリーの姿も。それでもやっぱり男性の方が多いか!?

すべてはネトゲのために ネトゲはすべてのために

コンカイノオダイ

ネカマの本質とは何か？

text by 春生文

無限に広がるネカマ人口。ネトゲの普及とともに増え続けているネカマ人口。そんなネカマがなぜモテるのかを無理矢理まとめて来たこのコラムだが、今回はネカマの本質とは何なのか、ということを考え、その結びとしてみたい。

ネカマ。

それはすなわち「オタク業界一アグレッシブなキャラ萌え遊戯」である。

漫画やゲームなどのキャラクターに対して生身の人間以上に入れ込んでしまう人々を二次元コンプレックス……「二次コン」と呼ぶが、彼らがそれらのキャラクターに抱いているものは、一種のファンタジー。二次元キャラ最大の特徴とはすなわち「二次元の向こうからこちら側に、積極的な自我を向けて来ない」ということだ。こちらの都合のいい妄想に、決して「そんなこと言うわけないだろー!」と突っ込んで来ないという安心感。それこそが「二次コンな人々が味わえる永遠のファンタジー」であると言える。

しかしネカマである。ネカマというものは、そんなに甘っちょろいものではない。二次元のキャラと違ってネカマは、決して「自我のないキャラクター」ではないからだ。「見た目」はゲームのキャラであるから、メーカーが用意したキャラクターのバリエーションはそれほど多くないものの、パッと見「二次元の存在」であることに変わりないし、俗に言う「キャラ萌え」の対象にもなり得る。だが、当然ながら彼らの存在は、アニメや既成ゲームの登場人物と違って「特定の監督や作家によってのみ作り出されたもの」ではない。「中の人」の個性は千差万別である。その言葉遣いや性格、行動パターンは、プレイヤーの数だけ存在しているのだ。

昨日ダンジョンの奥で出会った魔導士はキャピキャピ系（でもネカマ）。今日の戦場で共に戦った屈強の女戦士は、アネゴ系（でもやっぱりネカマ）と、彼女たちの持つ魅力は「中の人」の理想と個性の数だけ存在している。無論、そんな彼女たちに出会えるのはあくまでモニタの中であり、姿はグラフィックのデータでしかないが、その「存在」のあり方は、当然ながらプレイヤーによって自覚的にコントロールされているのである。

その証拠に、見る者接する者の「幻想」をかきたてる「見た目」と、共に遊んで楽しい「スキル」を持つだけにとどまらず、自由な意思で新たな冒険を提案し、あるいは男たちを守り、頼ってもくれるネカマたちは、男たちを冷たく拒絶することさえある。なぜなら彼ら（ネカマの中の人）は時に「自分自身が作り上げたネカマキャラに自分自身の理想の女性像」を投影しているからだ。そう、金も力もない凡百の男なぞは、「かわいい俺の○○（ネカマ）」には似合わないのだから……。

二次元の、特定の作者によって作り出された既成のキャラクターを、創作の手を借りてイキイキと改ざんしていくのが世の同人趣味だとするなら、自分の理想の女性キャラを構築するだけにとどまらず、あたかもモビルスーツのように搭乗し操縦し、現実の男たちを魅了し籠絡することすらできる、というのがネトゲにおけるネカマ遊戯の本質なのである。それは、より能動的なキャラ萌えであり、拒絶される可能性をも受け入れながらネカマを愛する行為は、より高度な「萌えの共有」なのだった。

双方向メディアと言われるインターネットだが、まさに「双方向キャラ萌え」とも言えるネカマの世界は、今後ますます深淵へと向かっていく……のだろうか?!

ド外道揃いのナチ共を撃って刻んでおまけに吸血！　ハァハァ……

殺伐ゲーム超特急

BLOODY GAME EXPRESS

text by 原田勝彦

やっぱ時代は「萌え」だよネ……っていうか「萌え」って何よ！　そんな深遠なテーマに挑んでみても到達するのは殺伐の境地な連載第４回!!

第4回 ブラッドレイン

ジ アクション
メ エレクトロニック・アーツ　機 PS2
¥7,140円（5%税込）　発 04年8月26日

「萌え」とはいったい何であろうか。長年、この問題に悩まされ続けてきた。エロは比較的わかりやすい概念だが、萌えは漠然としていて心に迫ってこない。萌えがわからぬばかりに和やかな空気を破壊し、オタクコミュニティから排除されたことも一度や二度ではない。オタクでありながら、オタクの集まりに仲間入りさえさせてもらえなかった者の惨めさがわかるか？　一時期は心底萌えを憎み、ナイフみたいにとがっては目につくオタを傷つけたこともあった。何が萌えだ！　どうせ俺なんか一生メガドラのゲームでもやってりゃいいんだろ！　くたばっちまえ!!

しかしそんな俺にも、いよいよ理解の時が訪れたのかもしれない。世界最強のゲーム会社エレクトロニック・アーツが満を持して日本市場に送り込んだ美しき刺客、『ブラッドレイン』をプレイしたらもうメロメロの萌え萌えでグダグダになってしまった。いよいよ奴らも本気で日本の萌えを制圧しにかかったか！

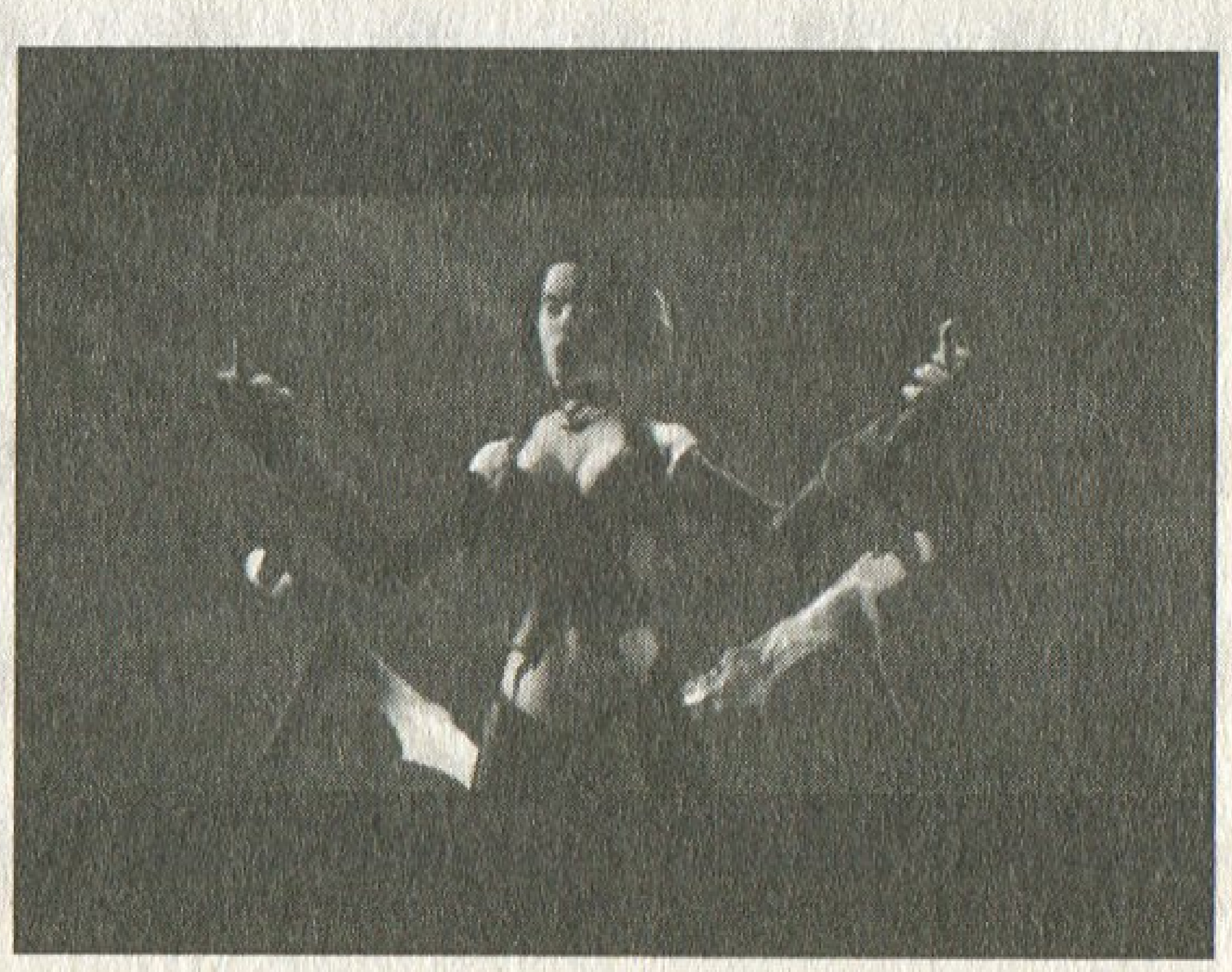
この『ブラッドレイン』、中身はぶっちゃけ『トゥームレイダー』と『マックスペイン』と『ナイトメアクリーチャーズ』を悪魔合体させたような大味ごった煮ゲームである。例に挙げたゲームがマイナーでよくわからないだろうが、要は「飛ぶ」「撃つ」「斬る」がそろっているけど、各部分の作りが少々大雑把なＡＣＧだと思ってほしい。つまりゲームとして突き抜けた面白さは、ない。だが萌えポイントは、ある！

第二次世界大戦前、ダンピール（ハーフ・ヴァンパイア）として生まれた少女レインが、超常現象を扱う秘密組織ブリムストーン・ソサエティのエージェント「ブラッドレイン」として、ナチスの秘密カルト組織ゲゲンガイストグルッペと戦っていく……というのが本作のおおよそのストーリーである。レインはヴァンパイアとしての弱点をほとんど持たない。特有のオーラセンスで敵を感知し、両腕のブレードで敵を切り刻んでいく。身のこなしも軽く、銃器の扱いにも長けており、さらに自らの肉体が傷ついても人間の生き血を吸うことによって再生できる。まさに殺戮者として最高の素質を持ったエージェントである。女ヴァンパイアがナチを撃ちまくり斬りまくり殺しまくり、犯すように抱いて血を吸いまくってハァハァ。萌える。

やはり最大の萌えポイントは、レイン本人の性格だろう。美貌だけなら、他の登場人物も負けてはいない。非道な人体実験を繰り返すサディスティックなナチスの死神ドクター、バスリー・メンゲールもまたスタイル抜群で美しい。軍服に血染めのエプロンという姿が実にフェティッシュである。だがレインは「あの巨乳のメスブタがターゲットなんて、ムカつくわね」と一刀両断。言葉通りぶった斬って寄生生物だらけのプールに叩き落とす。痺れるぜ。

そろそろ読者の大半が「それ萌えと違う」とツッコミを入れた頃だろうが、どっこい違うのは君たちの方だ！　萌えという言葉は、何も２Ｄ美少女にのみ使うものではない。性欲とは一線を画した愛でる気持ちこそが萌えの本質。それゆえに対象を選ばないのだ。世の中にはソビエト連邦時代の戦車を見て萌え萌え言ってる馬鹿……いや猛者もいる。だから女ヴァンパイアや秘密組織やナチスや人体実験や二足歩行戦車（後半で出現）もまた萌えポイントになり得るし、少なくとも開発者たちはそういったものに萌えているからこそ、ゲームの中に大量投入したのだろう。それを感じてこそ真の萌えゲーマーじゃないか？　違うっつーのかよ!?

……なんてことを言ってるから、俺はオタク仲間からも嫌われるんだろうなぁ。次に生まれ変わったら空気の読めるオタクになりたい……。



両手の中指を突き出す可憐なレイン様。彼女の魅力のみでこのゲームは成り立っている

“現場”は燃えているか 第4回

—最前線クリエイターに聞く—

text by 大槻典博

新川宗平

Souhei Niikawa

岐阜で活動するゲームメーカー・日本一ソフトウェアの新チャレンジ。ホラーという新領域への挑戦は実を結んだのか——？

Profile

1973年生まれ。大阪府出身。東海大学卒業後、日本一ソフトウェアに入社。現在は取締役企画営業部部長。「流行り神」をはじめ同社タイトルの総合プロデュースを行う。

『魔界戦記ディスガイア』『ファントム・ブレイブ』など、ライトタッチのSRPGで知られる日本一ソフトウェアが、04年夏『流行り神 警視庁怪異事件ファイル』というホラーアドベンチャーを発売した。同社はまた、岐阜県で活動する数少ないゲームメーカーである。過去のシリーズとまったく異なるタイトルを発売した真意はどこにあるのか。岐阜県へと足を運んだ。

日本一ソフトウェア

——まずは簡単に御社のご紹介など。

新川（以下、**新**） 有限会社プリズムという会社を母体に、ゲーム畑の人間が集まって立ち上げた会社で、今年で創立11年目になります。当初はスーパーファミコンで受注制作をしていたのですが、PSの立ち上げ時に流通政策に魅力を感じて参入しました。

同社が飛躍したきっかけは、何といっても98年の『マール王国の人形姫』、そして03年の『魔界戦記ディスガイア』である。特に後者は同社初の10万本セールスを達成。一躍「日本一」の名を、世のやり込み系ゲーマーに知らしめた。しかし、当初はPS

日本一ソフトウェア　代表作	
95	ジグソーワールド(PS)　第一作
96	ロジック麻雀・創龍(PS)
97	どきどきシャッターチャンス(PS)
98	炎の料理人　クッキングファイター好(PS)
	マール王国の人形姫(PS)
99	ロジック麻雀創龍三人打ち(PS)
	リトルプリンセス　マール王国の人形姫2(PS)
00	天使のプレゼント　マール王国物語(PS2)
01	マールDEジグソー(PS2)
02	ラ・ピュセル　光の聖女伝説(PS2)
03	魔界戦記ディスガイア(PS2)　マールじゃん!!(PS)
04	ファントム・ブレイブ(PS2)
	流行り神(PS2)

流行り神 警視庁怪異事件ファイル



「流行り神　警視庁怪異事件ファイル」（2004年8月5日発売／PS2）都市伝説をテーマにしたホラーアドベンチャー。新米刑事として様々な謎に挑戦していく。



日本一ソフトウェアは岐阜県各務ヶ原市で活動するゲームメーカー。最寄り駅は名鉄・各務原飛行場駅。

（*1）菅原健　フロム・ソフトウェアで『エヴァーグレイス』のキャラクター・デザインなどを務めた後、独立。現在はフリーランスのイラストレーターとして活躍。

立ち上げ時に誕生した、無数の無名メーカーのひとつだったのである。

――新川さんご自身のご経歴は？

新　もともと営業職で新卒採用だったんですよ。岐阜・名古屋を中心に東京・大阪と自動車でショップ巡りをする日々が続きました。それが入社後1ヵ月で、社長から『ロジック麻雀　創龍』というゲームの外注管理とディレクションを命ぜられて。それ以降、営業と開発を掛け持ちしてきました。現在はプロデューサーとして開発の統括管理をしています。今でもショップや媒体巡りをしますよ。



新川宗平（にいかわ・そうへい）。「地方から中央に向けてタイトルを発信していくのがいい、そう思いますよ」

ゲームの営業の人間が開発も行う例は非常に珍しい。同社は秋葉原・メッセサンオーに『ローゼンクイーン商会』というグッズショップも展開しており、メディア展開にも力を入れている。一方、地方で活動する有利・不利はないのだろうか。新川氏によれば、リラックスして開発できるなどの長所はあるが、短所は特に感じないとのこと。車で30分圏内にシネコンが4つあり、ちょっと足をのばせば名古屋に出られる。確かに「岐阜」は絶妙な場所だ。

ホラーアドベンチャー

――そもそも、なぜホラーアドベンチャーを作られることになったのですか？

新　2本目のラインを作りたいという経営判断と、現場の「新しいテイストのゲームを作りたい」という両方がありました。僕も含めて開発チームがみなホラー好き、アドベンチャーゲーム好きだったんですよ。アドベンチャーゲームなら少人数でも作れますし。

日本一ソフトウェアの開発スタッフは全25人で、ほぼ1ライン。1年に1本、約10ヵ月という開発ペースを、ここ数年は守ってきた。取材中に驚いたのだが、同社には「2」というタイトルが非常に少ない。仮にアドベンチャーゲームを作るとしても、『ディスガイア』などヒットしたタイトルの世界観を流用してリスクを減らすのが通例だ。しかし新川氏はあくまでオリジナルのゲームにこだわった。続編やシリーズものでは、2ライン目の足がかりの意味がない、というのが理由だ。

新　その代わり制作チームは小規模でした。コアの人間は僕も含めて4人、最大でも8人。あとはキャラクターデザインの菅原健（*1）さんや、背景の草薙（*2）さんなど、外部のクリエイターや企業にお願いしました。人数が少ないので、「予算は少なく、期間は長く」となります。『ファントム・ブレイブ』の作業も兼務しながら、開発には2年間かかりました（笑）。

都市伝説

――都市伝説という切り口が特徴ですね。

新　よく聞かれますが、なぜ都市伝説になった

(*2) 草薙　アニメの美術経験者らにより設立。アニメ「鋼の錬金術師」、ゲーム「ぼくのなつやすみ」などの美術を担当。
http://www.kusanagi.co.jp/

のか、覚えていないんですよ。ただ驚かせるだけでなく、サスペンスやドラマ性が重要だとは思っていました。最初に世界観のたたき台になったのが、僕が書いた「こっくりさん」というシナリオの原案。これがあとになって「都市伝説でまとめられるね」となったんじゃないかと。

確かに『流行り神』において「都市伝説」は事件のきっかけにすぎず、最終的には人間の業や心の奥底に潜む闇が描かれている。新川氏の好きなホラー作品は「リング」「呪怨」「エクソシスト」「シックスセンス」など。特に和製ホラー独特の陰湿さや執念深さ、救いのなさは、『流行り神』でも取り入れたかったという。舞台を東京にしたのは、都市伝説の非土着性から。警察組織を舞台にしたのは、現実（警察）と非現実（ホラー）の対比を狙ったため。「超常現象に遭遇したときの一般人の象徴として『警察』を出したかった」（新川氏）。

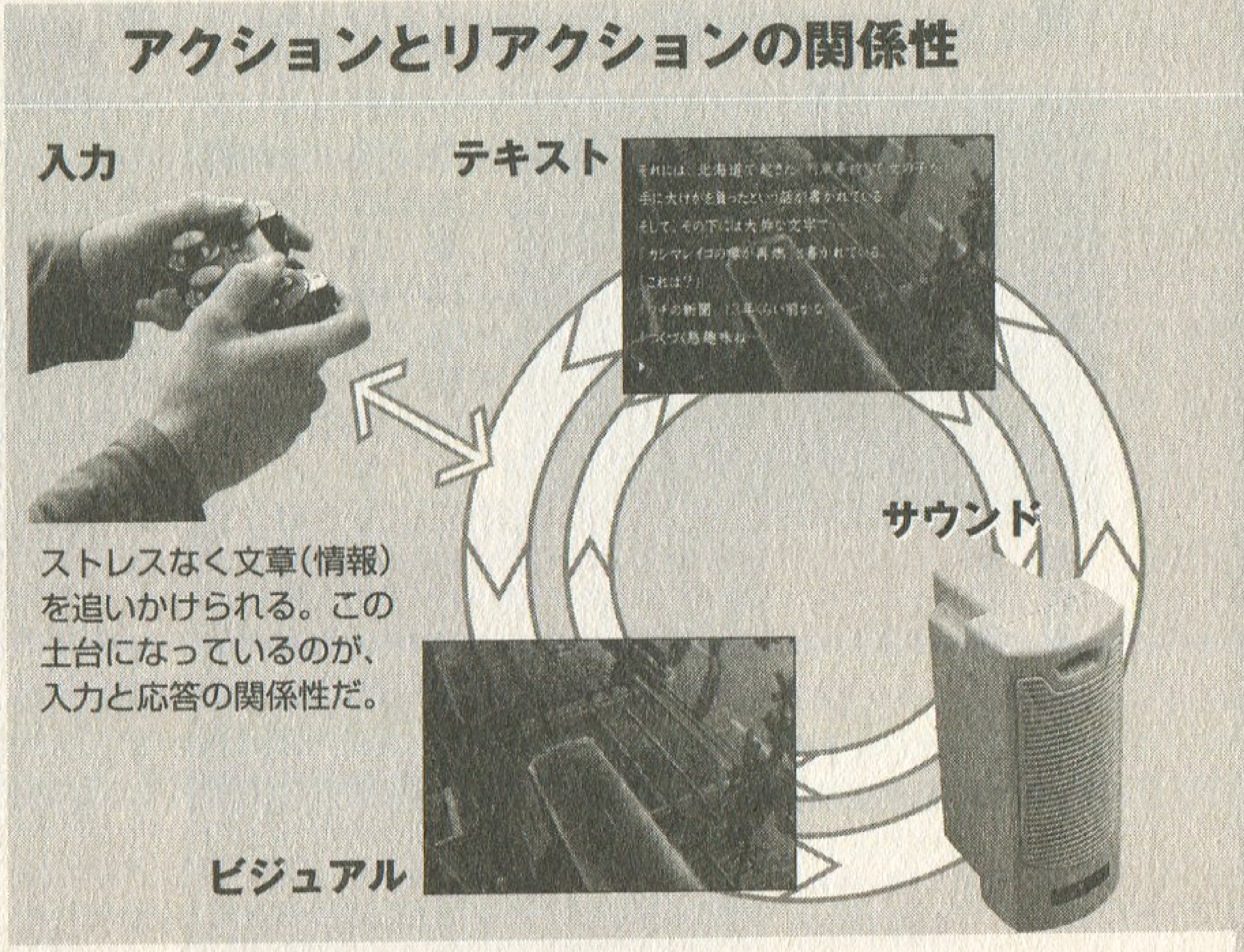
アドベンチャー

ただし『流行り神』の「リアルな警察」という縛りが、ホラーの文脈の中で料理し切れなかった面もある。冒頭デモの実写ムービー（女子高生の噂話）と、本編の地道な捜査活動には、やはりギャップがあるだろう。また、多くのユーザーから指摘されているのがシステム部分の不備。同じテキストでもルートが異なれば表示をスキップできない、カリッジ・ポイントの意味が乏しい、ルートの分岐点がわかりにくい、など基本的な点で不備が残ってしまった。

新　システム部分の不備については、素直に申し訳ないです。テキストのスキップ部分については、同じ文章でもルートが違えば異なる文章としてデータを持っているため。分岐についても、一度選んだ選択肢は薄く表示するとか、科学編とオカルト編の分岐点など重要な選択肢は目立つように表示するとか、情報の提示について改善する余地はあったと思います。アドベンチャーゲームを作るのが初めてだった弱さが出ました。

――ただ、こうした批判はあるものの、ユーザーの満足度は高いようですね。

新　いわゆる「ゲーム性」と呼ばれる部分は重視しました。文章を読んでいくだけでは、ゲームとしての意味がありませんし。ただ、その中でも重要視したのは、やはりプレイヤーとゲームの「アクションとリアクション」の関係性について、でしょうか……。

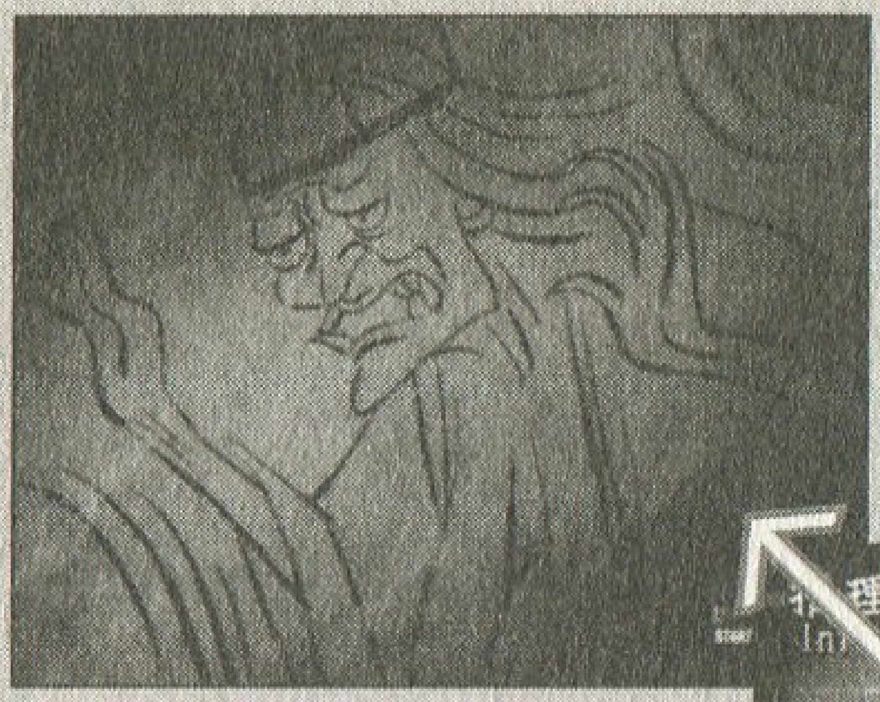


ストレスなく文章（情報）を追いかけられる。この土台になっているのが、入力と応答の関係性だ。

『流行り神』は他のテキスト系アドベンチャーやサウンドノベルと比べて、かなりテキストの表示速度が遅い。ただ、遅いからイライラするのではなく、ゲームの基本となるテンポをうまく示している感じなのだ。

また推理上で必要となるキーワードや、FOAFと呼ばれるデータベースの収集など、要所で挟み込まれる画面演出が、小気味よいリズム感を生み出している。プレイヤーの入力によって、テキスト・ビジュアル・サウンドがタイミング良く出力される、これはアクションゲームなどに限らず、アドベンチャーゲームも含めた、テレビゲーム全体の快感原則の土台なのではないだろうか。『流行り神』にも、過去のコンシューマタイトルで培われたこれらのノウハウが、無意識のうちに反映されているように感じられる。またこの点が有象無象の「電子出版」との、大きな違いではないだろうか。

矛盾する「恐怖」と「推理」



「恐怖」とは論理の外に存在するもの。あまりじっくり情報を吟味させては、恐怖が薄れる場合もある。



「推理」と感性は相反する。ただし、感性だけでは情報が散逸してしまい、理詰めの面白さが成立しない。

「推理」と「ホラー」

——個人的にはラストの「推理ロジック」が、壮大な選択肢のようで楽しめました。一方で「ホラーゲームとしては、それほど怖くない」という感想もあるようですね。

新　推理ロジックは、もともとユーザーにゲーム中の情報を整理してもらう目的で作ったんですよ。どうせ整理させるのなら、評価システムも組み込もうと。後者については、ホラーゲームの制作者としては、悔しいし、残念ですね。今後の課題です（笑）。

『流行り神』には「ホラー」と「推理」という矛盾する要素が、危ういバランスで両立している作品という側面がある。「推理」が論理性に起因するのに対して、「ホラー」は感覚による部分が大きいからだ。さらに『流行り神』では、「Xファイル」などとは違い、「ある程度リアルな警察組織を舞台とする」という、さらに大きな縛りがある。ただし、創造性とはこうした制約をてこに生まれてくるもの。新川氏は今後も都市伝説や人間ドラマの中から生まれる恐怖に挑戦していきたいという。

——ということは、次回作についても？『流行り神』については、主人公が警察官になった動機など、描かれなかった謎も多いですね。

新　ええ。あえて次回作の伏線として残した部分です。オリジナルにこだわっている面もありますが、こうしたストーリー要素が強いタイトルについては、ユーザーのみなさんの期待に応えることも大切だと思います。個人的にも愛着があるキャラクターばかりですし。次回作を作ることが決まったらより良い形でお届けしたいと思います。

——つまり、今回のプロジェクトは商業的にも成功したということですね。

新　はい。大ヒットしたというわけではありませんが、コストを絞った分、黒字となりました。ユーザーも8割近くが新規の方です。2本目の足がかり、としては成功でしょうか。

——本日はありがとうございました。

〜熱き萌え魂の叫びを聞け！〜

美少女ゲーム地獄変

第五回戦 お題

「ボーイッシュ」

緒方カズキ4連勝！　誰か彼を止めてくれ!!　という編集部の叫びに応えて名乗り出でたるは箭本進一。それを迎える王者は非ギャルゲーを挙げるという超変則戦法に打って出る。風雲急を告げる連載第5回！

挑戦者　衛

『シスター・プリンセス』

TEXT BY 箭本進一



ジ アドベンチャー
メ メディアワークス
機 PS
¥7,140円（5%税込）
発 01年3月8日

ギャルゲーにおける「ボーイッシュ」の魅力とは何なのか。それは快活な少女が自分だけに見せてくれる女らしさ。たとえるなら空をかける一筋の流れ星……もとい、人の通わぬ山奥でひっそりと咲くかれんな野の花。その花は、自分が訪れたときにだけ、自分のためにだけ開いていてくれるのです。

衛は『シスター・プリンセス』に登場する12人の妹のひとり。一人称は「ボク」で趣味はスポーツ。「あにぃ、あにぃ」とこちらのあとについてくるさまはピクミンか『グラディウス』のオプションのごとし。もしもゲーム中に「忠誠度」のパラメータがあるなら最高値間違いなしという逸材、いわば「犬系ボーイッシュ」それが衛なのです。スポーツは得意だが球技のみは苦手…という辺りも、子犬が自分の体より大きいボールに「遊ばれて」いる平和な光景を思い出させるではありませんか（以降はゲーム版に基いて話を進めさせて頂きます）。

一見少年のような衛ですが、中身は他の妹たちの誰にも負けないほどに乙女。逆に12人の中で一番「自分が女である」ことを切実に意識していると言えるのではないでしょうか。体を動かすことが大

王者　春日野さくら

『ストリートファイターZERO2』

TEXT BY 緒方カズキ



ジ 格闘
メ カプコン
機 SS
¥6,090円（5%税込）
発 96年9月14日

カプコン終了。

最初見た時はマジでそう思いましたね。セーラー服で波動拳はないだろう、と。ネタ系のゲームならまだしも、カプコン王道ゲーム『ストリートファイター』シリーズでしたから。当時は『バーチャ2』など3D系格闘が目立ち始め、また2D系もSNKのほうが受けが良かった時期で、カプコン格闘はちょっと押され気味でした。その状況を覆すために出してきたキャラがこれかよっ？　とあきれたものです。実際にプレイしてみるとブルマ（今は絶滅種だが当時は辛うじて存在）見えまくりだし……。

しかし、プレイし続けて、雑誌などで設定がわかってくると、次第に印象が変わっていきます。かつて出会った格闘家・リュウにあこがれ、リュウに認めてもらいたいと格闘を続けた少女。その気持ち・行動が真っすぐであることが、実にすがすがしいんですな。リュウに対する想いというのは、おそらくはあこがれが主なのだと思うのですが、その裏には恋心も隠されている。そしてそれはさくら自身は気づいていない、または気づく直前ぐらいの状態で、故にその想いがますます純粋なものに見え

好きな衛とのイベントはもちろんスポーツ。海では水泳にボディボード、山ではサイクリングやスノボなどを一緒に楽しむわけですが、男女の体力的な差か「あにぃ」にはなかなか勝てません。「あにぃはすごいや」と顔では笑う衛ですが、その心中は穏やかではなかったことでしょう。もちろん勝敗の話などではありません。成長とともにどんどん大きくなる体力的な差は、そのまま「あにぃ」と自分の距離。「兄妹でも大きくなれば離ればなれになる」という事実をスポーツのたびに突きつけられているようなものなのです。それでも衛は「あにぃ」と少しでも一緒にいたいがために、毎朝「あにぃ」を起こしに押しかけ、海へ山へと引っ張り回し、時には弁当だって作ってくれるのです。



スポーツ万能だが、それを鼻にかけたところがないさわやかさは、同性から大いにモテそうなタイプ？

光あるところに影がある。光が輝けば影も濃くなる。衛の輝く笑顔は「やがてくる兄妹の別れ」という切ない影を隠していたのです。やがて別れが来ると知りながら顔では笑って尽くしてくれる（引っ張り回してくれる？）いじらしさ。これが乙女でなくして何なのか。『2』の終盤で「あにぃ」のために着たワンピースの色は白。ゲームをプレイした「あにぃ」なら、その白は無垢の白ではなく「あにぃのパートナー」として何色にも染まる覚悟の白に見えるはず。少年のような一途さと乙女の心を併せ持つ、それが衛の魅力なのです。

- **●忠誠心MAXの犬系ボーイッシュ**
- **●心の中は純粋な乙女**
- **●引っ張り回されて悔いなし**

るのです。キラキラ輝いてます。レバー入れ立ち中キック使って「ぶるまぶるまー」とか叫んでる場合じゃないですよ、自分。

まあ、ブルマはおいておくとしましても、さくらの動きはどれも健康美あふれるアクションで、どれもイヤらしさがなくて良いものです。ジャンプ時にスカート押さえてたり、体をそらせながらバレーボールのアタックのような動きがあったりして。チアガールみたいなモーションが多いと言いましょうか。勝ちポーズの時も気合の入ったかわいい声を出したり、勢いよくポーズつけてスニーカー飛ばしたりと元気いっぱい。本人に色気を見せる気持ちがまるでないところが、めぐりめぐってオタの萌え心を刺激してしまっているのですが、一方でそれが女性にも人気が出るキャラクターとなる原因だと推測しております。セーラー服&ブルマというブルセラ（死語）全開のあざとい格好でありながらのこの人気は、カプコンのキャラクターセンスの証明であり、またSNKに押されていた状況を立て直すポイントのひとつ、かと。



デビューしたての広○がさくらのコスプレしたら最強、と○末写真集「H」「R」を家宝に持つ私は強く主張します

アーケード美少女キャラを扱った「ギャルズアイランド」でも1位となったさくら。ボーイッシュの魅力は、その名称のとおり、両性の魅力を合わせて持つことだと思います。男女両方から支持されたさくら。ボーイッシュキャラの代表と筆者は確信しております。

- **●セーラー服に惑わされることなかれ**
- **●大人一歩手前のすがすがしさ**
- **●歴史的遺産は→＋中キックで**

勝ったのはどっちだ!? 決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ！

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

ゲームそのものが進化するポイントは、色んなジャンルの色んなフィーチャーに山のように残されているのです！

名越武芸帖

なごしぶげいちょう

其の三十一

次世代のご褒美

Text by 名越稔洋

新しいゲーム機に触れることで得られるモノ

任天堂DSがいよいよスタートですね。CMも多く見かけるようになりました。宇多田ヒカルさんのCMは今までの任天堂と違う雰囲気でちょっとビックリ。そもそも俺のDSに対する印象が、商品特性のベクトル的に大いに玩具に向いている気がしていたので、プロモート全般もきっと重心低めに向かうのかなぁ。

と勝手に想像していたので、ちょっとスカした空気感の映像には本当にビックリしました。でもいい感じ。白い空間をバックに、赤いワンピースの宇多田さんの笑顔が本人のキャラと相まって無邪気でホノボノとした空気感を感じさせます。正直に言うと最初に見た時、宇多田さんの衣装のデザインがどうにも気になって「ずいぶん狙ったなぁ。今どきアレじゃ……」なんて思ったんですが、最終的にCM全体の雰囲気として「無邪気に遊ぶ様子を自然に捉える」という狙いがあったとすれば納得。

でも結局、何だか新しいモノに触れて無邪気に喜んでいる。というところに注目させたかったという視線があったとすれば、狙いはやはり「遊ぶという行為への原点回帰と新提案」であることには間違いなさそうです。つまりゲーム機という以前に「玩具としての価値観の創出」が狙いといっても過言ではないかも……ですね。そういう意味で、表現は俺の予想外だったけど、目的にしているイメージは予想どおりだったのかも。なんてね。でもCMの持つメッセージ性って探ると結構面白いですよ。特に同じ業界のCMだと余計に色々想像しちゃいます。それになんて言っても次世代機、第一弾ですからね。ここからPSP、XBOX2、revolution、PS3とつながっていくわけで、良い展開になることを期待しています。でも誰が想像したでしょう？　2画面&タッチスクリーン。多分、今までに無い何かを提供してくれるのではないでしょうか。「何かって、何だよ？」って？　それは、新しいゲーム機に触れた人だけが得ることの出来る特別なご褒美です。うーん。ご褒美じゃ解りづらいで

すか。じゃぁ言い換えると「コンソールの技術革新や新コンセプトによって搭載されたことで起こるゲームプレイにおける新たな変化」てトコでしょうか。早い話がこういうことです。今までにゲームコンソールの機能は大きく3種類に分かれて進歩してきました。ひとつはコアテクノロジー、もうひとつはメモリや容量、最後にインターフェイスです（ネットワークがありますがこの場合はコアテクノロジーに入れます）。で、それぞれの領域でちょっとずつ進化してきました。回転や拡大縮小ができたり、色数が増えたり、2Dが3Dになってそれが更に大量に処理できたりとか、メモリや容量が増えて一度にたくさんの処理が可能になり、入れられるデータ自体も大量に増え、2人以上同時に遊べるようになって操作も多様になったりとか。で、これらがきっかけになって、新しいゲームルールが完成し、ゲームジャンルが増え、遊び自体に幅が広がっていき、ゲームそのものが楽しくなる。と言う部分、これが俺の言うご褒美です。

ではそういう意味において「次世代機達のご褒美」ってどんなものでしょうか？

PS2発売時のような「DVDが見れちゃうぜ」的な分かりやすいモノはもう期待できないし、ネットの付属品周りでも「付けりゃ付いてるだろうし付かなきゃそれまで」って感じですよね。ひょっとして値段がご褒美だったりして……いやいやそれは寂しい。やっぱり中身でないと。うーん。では何だろう……って、それは我々が考えなきゃいけない問題ですね。ハイ。解っております。

いつも考えてますよ。ホントに。でも今回ばかりはなかなか大きな期待を持つのはなかなか難しそうです。だって今の時代に既存技術以上の新提案を唐突に期待することはかなり苦しいので。かつてはその世代のコンソールに対する、いわば問題点を解消させることで次世代機として進化させてきたのですが、先ほど挙げた進化の3原則から考えても「きっとこうなるんじゃないかな」的な推理にも限界を感じます。まぁ映像や音そのものの向上とか、そういうモノはもちろん期待していますが、それ以上の何かとなるとなかなか厳しそう。

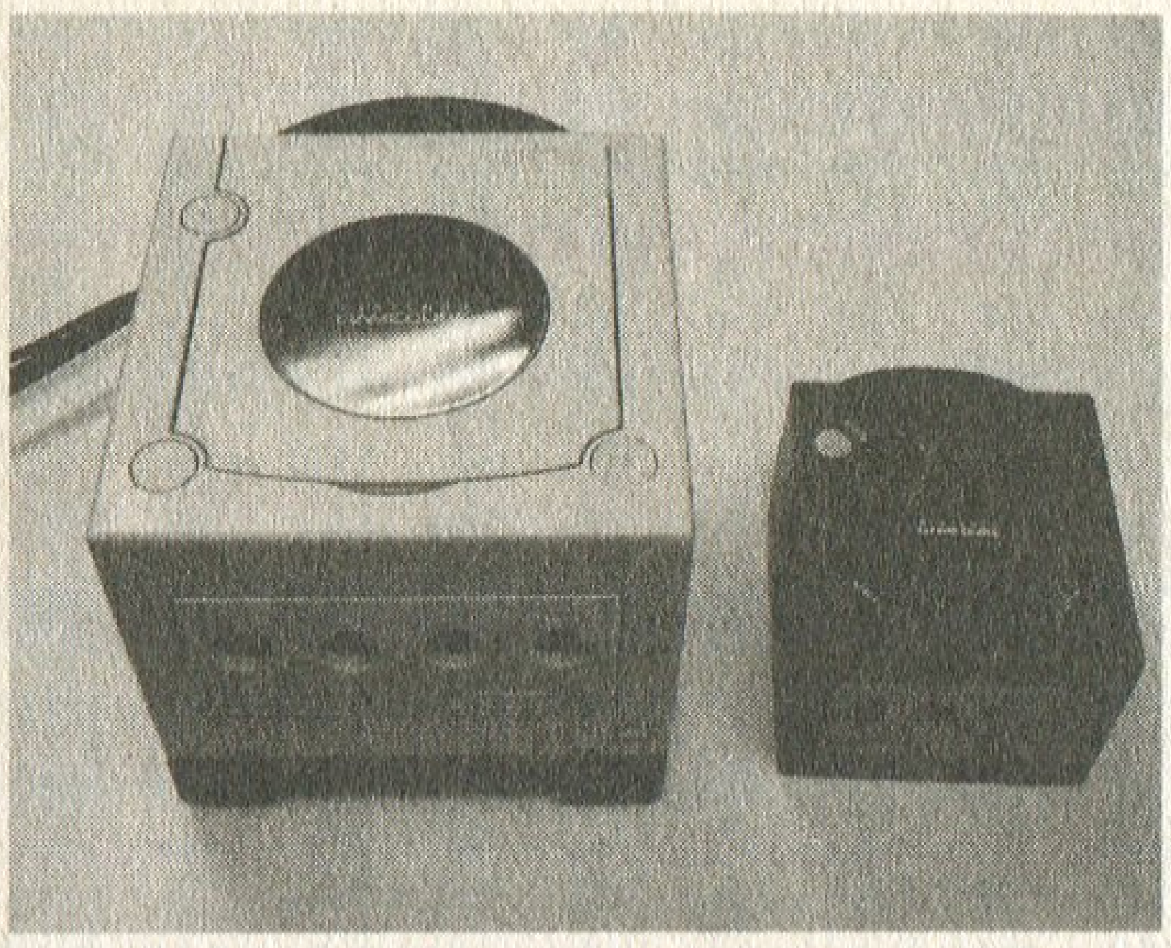
遊びを深くする要素も併せ持つ「量」

では3原則以外の領域に次のコンソール達が踏み込むのか？ DSで採用した2画面やタッチパネル的なそれまでにない付加要素を取り入れるのでしょうか？ うーん。標準機能としてアピールすることはなさそうです。ではやはり進化の軸は3原則の何かでしょうね。そして現時点で想像出来うる進歩をその3つから考えるとすれば、それは多分、まず「量」ですね。それは容易に想像つきます。ではちょっと仮に「量」が飛躍的に増えた場合、「量」こそが「次世代機の進歩」とした場合、何が変わるのか？ 作り手的にはどういう「ご褒美」を提供出来うるのか？ というところを考えてみたいと思います。皆さんは量が増えることで何を期待しますか？ まずはきっとグラフィックの向上を思いつくでしょうね。きっと画面にリアルタイム表示される絵が、解像度の限界というか、本当に実写と見間違わんかのごとくのモノを期待するでしょう。うん。きっとそんなゲームも登場すると思います。そしてあとは……えーと、あとは……あれ？ そんなものかな。でも確かに量で増えるのは間

違い無くオブジェクトとテクスチャーの表示量に他なりません。ということはやっぱり実写と見間違わん……が、ご褒美なのでしょうか？

いやいやそうじゃないでしょう。だってコンソールメーカーのコアテクノロジーのみがゲームを進化させる訳ではないですからね。そう。ソフトメーカーの知恵や努力という大切な要素がまだ残っています。実は俺は次世代のご褒美の鍵こそ、ハードではなくソフトである。と考えています。ではどういうアプローチ、考え方でそのご褒美を実現しようとしているのか？　ですが、あまり細かい内容については俺もさすがに自分の仕事もある立場なので避けます。だってそれって次に作るゲームのネタって事ですからね。勘弁して下さい。

でも何か語らないと訳が解らないですもんね。では基本的な考え方だけ。実は今までも量が増加したことによって、ゲームが進化してきた例が多々あります。そしてその例を思い起こすことで今回の答えに近づくことが出来ます。例えばドライブゲーム。昔はカクカクの道。道路脇にはほとんどモノもなく、少ない音源から出てくる音は自動車のそれらからは程遠い音でした。しかし量が増えたことで道路脇に木をたくさん置くことができてスピード感が得られたり、道のカーブが滑らかで見た目がスムーズになったり、音が良くなることで機械を操っている雰囲気が格段に上がったり。そう。まずは雰囲気が良くなった。


PS2に続いてGCもこんなに小さく！（ウソ。任天堂さんのグッズです）

でも、それら以外にも大きな進歩が生まれました。何だったでしょう？それはゲーム性の向上です。例えば道がスムーズになったことで、見た目が良くなっただけでなく、道をどう曲がるべきなのか？　をプレイヤーに任意に、かつ戦略性高く選ばせることさえできるようになりました。解りますか？　ゲームは基本的に見た目と内部という2つの構造から出来ています。ある意味でグラフィックとプログラムという言い方で置き換えてもらってもO．K．です。で、これら2つの量が同時に増えた時、内部では細かい計算を一度に処理することが出来るようになり、操作とその挙動を細かく再現できるようになりました。そして同時に見た目もその量が増えたことで、細かく再現できた内部を最終的に遊ぶ側に伝えやすい情報として〝実感〟させることができたのです。そしてそれはドライブゲームで遊ぶということ自体を「タイミングをとる行為」から「運転する行為」へと一気に格上げした瞬間でもありました。ゲーム的に言えば「パターン選択からファジーな選択」へ変わった瞬間です。ほらね？

こうやってみると量の増加が単なる見た目の質の向上のみでなく、遊びを深く進化させる要素につながる可能性を持っているという感じがするでしょ？　話を元に戻します。確かに今言った例は古い話です。でも俺は同じように量の増加によってゲームそのものが進化するポイント、今回で言うところの新しいご褒美が、実はまだ色んなジャンルの色んなフィーチャーに山のように残されている気がして、最近は毎日そればかり考えています。本当に意外なところに落っこちてますよ。皆さんも考えてみながら次世代ゲームの姿を予想してみては？　ではまた。

第2特集

PCゲームをやらないか？



PCで何をしているだろうか？　メール、インターネット、チャット……人によって使われ方はさまざまだろう。では、PCでオンラインでもない、18禁でもないゲームをやったことはあるだろうか？　そもそもどういったタイトルが発売されているかを知っている人のほうが少ないはずだ。そんな未知の世界、実はコンシューマでは味わうことができない魅力が詰まった世界に踏み込んでいただければと思う。

PCゲームの歴史を振り返る

世間はファミコンミニだの、20周年だので浮かれているが、名作を生み出していたのはファミコンだけではない。いまいち陰に追いやられ気味のPCゲームを振り返る。

text by 編集部

現在においても「一流」と呼ばれるコンシューマメーカーがPCでゲームを出していた。いや、PCでしか出せなかった時代があった。FCが発売されたのは83年。PCゲームはその前から存在していた。その動きは非常に活発で、年表でもわかるように数々の代表作を世に送り出していたのだ。ジャンルによってはFC向きのタイトルもあったものの、表現能力はPCのほうが高く、何より入力式のAVGなどは他の追随を許してはいなかった。

ただし問題があったとすれば、やはりメディアの問題であろう。PC-6001や88といえばTapeやFDが主流である。今でこそ簡単に手に入るCD-RはPC98前後に主流となった。現在はCD-Rでも収まりきらなくなり、主メディアはDVD-Rへと変化を遂げているが、当時は当時で容量が収まりきらないタイトルが多く、データは数枚に分けられていた。ただし、だからPC市場が衰退したか、といえばそうではない。80年代当時の市場自体は、

【黎明期～全盛期の代表作】

75年 初のコンピュータRPG『ローグ』

80年 『ウルティマI』。『ウルティマオンライン』にいたる人気RPGシリーズ

81年 『ウィザードリィ』。大ヒットして、その後も続編が登場し『ウルティマ』と双璧をなすRPGシリーズ

82年 シンキングラビットのパズルゲーム『倉庫番』

83年 光栄『信長の野望』。戦略シミュレーション最初期の作品

84年 BPS『ザ・ブラックオニキス』は日本製RPG

日本ファルコム『ドラゴンスレイヤー』。後の『DQ』や『ハイドライド』にも影響を与えたと言われている

T&Eの『スターアーサー伝説』シリーズに『ハイドライド』が登場

シンキングラビット『倉庫番2』

84年 クリスタルソフト『夢幻の心臓』

ビクター音楽産業『新竹取物語』

85年 T&E SOFT『ハイドライドII～SHINE OF DARKNESS～』(MSX版)は最初期のバッテリーバックアップを搭載

ゲームアーツを興し、『テグザー』

シンキングラビット『道化師殺人事件』

システムソフト『大戦略』

光栄『三国志』

アートディンク『A列車で行こう』

システムサコム『メルヘンヴェール』。ビジュアルシーンで女性ファンも呼び込んだ

日本ファルコム、木屋善夫氏の『ドラゴンスレイヤー』の続編、『ドラゴンスレイヤー2』が『ザナドゥ』と名を変え発売。当時では異例の30万本を超えるヒット

86年 スクウェア『アルファ』

エニックス『ウイングマン2』

ゲームアーツ『シルフィード』

「ゲーム批評」にひとこと

いっそのこと特集をやめて、ぜん～ぶソフト批評っていうのはどうですか？ 100本ぐらい批評するとか、あるいはひとつのソフトに対して4人ぐらいで批評っするとか。(東京都　クラちゃん)

FCよりも盛んと言っていいほどの盛り上がりを見せていたのだ。

変わって90年代といえば、一般PCゲーム市場が陰に隠れた時代であった。次世代機と呼ばれたPS、SSの登場はもちろんだが、Windows95の登場とともに、その表現力を著しく向上させた18禁ゲームが力を持ち、そのままPCゲーム＝エロゲーというイメージを定着させてしまったことは否めない事実だろう。

もちろん各メーカーはこれをただ指をくわえて見ているだけではなかった。インフラ率の向上とともに、オンラインゲームが台頭してきたのである。他者とのコミュニケーションを重視するオンラインゲームは、標準でキーボードを搭載しているPCとは特に相性が良く、18禁ゲームに傾きかけていたイメージを払拭し、業界的にも注目されていた市場であった。

だが、オンラインでも18禁でもないPCゲーム、となると元気がなかったのも事実だ。国内市場では海外タイトルの版権を獲得してきたメーカーがローカライズを行うことで、オリジナリティが失われなかったと見るべきだろう。

現在の状況をまとめてみると大きく分けて「オンライン」「18禁」「外国産（日本語対応）」「国産」そしてここ数年では『月姫』など商業ベースでリリースしても通用する優秀なタイトルを生み出している「同人」もバカにはできない存在だ。

今回主に取り扱っているのは「外国産」「国産」タイトルである。本来であれば、勢いのある「オンライン」か、安定している「18禁」を取り扱ったほうが良い、と考える方が大半だろう。だが、コンシューマへの移植も盛んに行われており、何より年表にもあるような名作を生み出してきた土壌がPCにはある。

リリースするタイトルが、一様に「新たな体験」となっていた昔に比べ、名作が生まれなくなってきている昨今ではあるが、日々進化を繰り返すPCゲーム、そして業界の現状を本特集において読み取っていただければと思う。

86年 日本テレネット『夢幻戦士ヴァリス』。ビジュアルシーンの先駆け

87年 日本ファルコム『ソーサリアン』、『イース』。『イース』はRPGの流れを難易度からストーリーへと変化させ、「優しさ」というフレーズは当時かなりの話題となった
エニックス『ジーザス』

88年 日本ファルコム『イースII』
ボーステック『ザ・スキーム』

89年 マクシス『シムシティ』（日本発売は90年）

90年 光栄『信長の野望・戦国群雄伝』。家臣という概念が登場し、本格歴史シミュレーションへと変化

91年 日本ファルコム『ダイナソア』、『サーク2』などの3Dを意識したアクションRPG

92年 『グラディウスII』などの移植もあり、X68000が注目を浴びるようになる

92年 エルフの『同級生』。その後のギャルゲームに多大な影響を与える

93年 『あゆみちゃん物語』がヒットチャートに乗る。エロゲーが一般にも注目される
『ルナティックドーン2』などにより、洋ゲーが流行

94年 プレイステーション、セガサターン発売。PCゲームの力が急速に失われたきっかけ

95年 Windowsゲームが次第に普及の兆しを見せる

96年 『鬼畜王ランス』、『痕』などによりWindowsゲームのイメージが固定

97年 『ウルティマオンライン』、世界初のMMORPG
『ディアブロ』などを含む、オンラインゲームが一躍注目を集める

98年 マイクロソフト『Age of Empires』

「ゲーム批評」にひとこと
表紙の紙の種類を変えて欲しいです。今のは勝手にめくれてしまうので……。（千葉県　たゆたう）

コミックではなく、活字メディアを目指す

text by Alexander服部



日本ファルコム株式会社
会長兼制作総監督
加藤正幸氏

元祖コンシューマとも言えるファミコンの登場以前からＰＣゲームを作り続ける老舗。移植された作品も多く、サントラもかなりある。パソコンゲーマーであれば誰もがお世話になった日本ファルコムの本音に迫る

真にこだわるとは

――日本ファルコムといえば、ＰＣゲームにこだわっていると思うのですが、理由はありますか？

加藤（以下、加）：それは20年来、よく聞かれていることで。その都度答えているのは、別にこだわっているんじゃない、ということ。なんとなくですね。

――推測ですが、リソース的な問題だと思っていました。

加：それはあると思います。たとえば、一番大きかったのはＰＣゲームを作るのに誰の許可もいらなかったこと。ウチの会社はよく見るとインディペンデントな会社なわけじゃないですか。何のシガラミもない。だからそういうフィールドを選んでいるんでしょうね。

　最初のコンシューマというとボクらはＦＣですね。ＦＣって結構敷居が高かった。最初にとにかくお金が必要というか、ＲＯＭは先払いでしたから。最低でも5億ぐらいいるんだよね。当時のボクらの企業規模だと下請けと組むしかなかった。

　そこで、ボクらは原作を作ろう、と。で、それがコンシューマで通用するものと評価されれば、トライすることもできるし、誰かに代わりに売ってもらうこともできるだろう、と。そういう考えに少しずつ変わりましたね。

　それに、開発に関しては自分で使うものは自分で作ったほうが早いって部分もあります。いろんなツールとか、ライブラリーとかも、用意されているものを使うのが一般的じゃないですか、コンシューマだと。そうなるとその使い方を覚えるのに半年間かかるとか、それ自体がヘボいとかでどうにもならないことも多い。技術者としてはそういうものを使うのはつらいんですよ。さらに言えば、そういうもので優れているものはめったにないですし。ＰＣゲームの場合、それがない分、本質的なゲームを作る部分に注力してもらいたい、って気持ちはありますね。

　加藤氏が言うことは、本当に黎明期からのプログラマーだからこその発言かもしれない。近年のゲ

「ゲーム批評」に ひとこと
CEROについての動向を追ってほしいです。世間のニュースではなかなか目に入らないので。あと、著作権についての議論も是非続けていただきたいです。（大阪府　しまっち）

ーム制作現場では開発キットを購入、もしくはレンタルして制作することが多い。しかし、同社ではその開発キットに頼るのではなく、自分たちで「制作に本当に必要なキット」を作ることができるのだ。そのためにはシガラミや権利にうるさくないPCゲームというものは、本当に自分たちにとって「作りたいものを作るための場所」だと言える。だからこそ独自色を持ったゲームが生まれ、20年もの長いスパンで名作を生み出し続けることができるのだ。そこで、名作の多い「ファルコムゲーム」に関して少し話を伺ってみる。

——今までPCゲームを制作してこられて、いろいろなノウハウというのはもちろんあるとは思うのですが、ファルコムゲームというものがあるとすれば、ここに注目しろという部分って何かありますか？

加：難しい質問ですね。中身を面白く作ろうっていう、その意識かな。よく言うのは、コンシューマはコミックで、ボクらが作っているのは活字のメディア、文庫みたいなもの。で、コミックには絵と文字という表現力があるわけですから、それだけダイレクトに訴えてくるし、スピーディーだし、たくさんの人に行き渡るというメディアとしての力を持ってますよね。そこで比較するとよくわかるんですけど、じゃあ活字のメディアはいらないんですか？　ってなると、それはいりますよ、となる。だから、コミックっていうのは一度出してしまうと、よほどの期間が空かないと再購入してくれることはないけど、活字っていうのは外国文学のように、翻訳の仕方ひとつを取ってもいろんなものが出ているんですよね。それはそれぞれで楽しめる。

　なぜこんな話をしているかというと、自分を含めて作り手としての感覚が強い。だからたくさんの人に見てほしいという気持ちと、自分の作ったものがいつまでも残っていてほしいという気持ちの両方がある。その中間あたりにいるんでしょうね。たくさんの人に見てもらいたいならハリウッド映画にならなきゃ意味がない。でも芸術作品でもありたい。どっちつかずになっている、と言われればそうかもしれない。

　概念的な話になってきているのは、物事の本質に迫る答えをわれわれに説明してくれているからこそ。活字とコミックという比較論の話になると、さまざまな意見があるだろう。しかし、氏が言いたいことは「長く遊んでもらう、覚えていてもらう」ということを目的にファルコムのゲームは作られているという一点にすぎない。このスタンスで続けていくことは、現在の商業主義的なソフトがメインストリームになっている昨今では非常に困難だろう。会社としては「売れる」ことが至上命題になることは明白。しかし、作り手としては「素晴らしい作品」にこだわりたい。よく聞く話だが、常に勝利するのは会社の意向。その意向がやや「作り手の意志」に近い会社というものは、珍しいケースかもしれない。それを氏は自嘲も込めて「漬物石みたいに変わってない」という。しかし、変わらないことのすごみを所々で見せてくれている。そして変わらない部分だけではなく、変化を求める会社としての一面にも切り込んでみよう。それは同社が確立した海外からのローカライズに関する部分だ。

ローカライズ作品とジレンマ

——話は変わりますが、PCゲームを語るうえで、御社も海外もののタイトルを持ってくるというのがありますね。それはチャレンジ、変化ではないんでしょうか？

加：そうですね、チャレンジですね。

——あれは開発を振っているんですか？　それともあるものを持ってきているんですか？

加：あるものですね。

——ローカライズをして出すということですね。

加：それが『西風のラプソディー』（以下『西風』）から始めたことですね。当時韓国から持ってきたものはせいぜい3000本売れればっていう時代に、4万以上売れたんですよ。ただローカライズの手間をかけすぎちゃって、これなら

新作1本作ったほうが早かったよ、っていうのが反省点。今回の『幻想三國志』(以下『幻想』)に関して言えば、内容、プログラムにはほとんど手を加えませんでした。

『西風』からの反省で、手間をかけた分の見返りを得られない、ということで、なるべく手間をかけずにスピーディーに、というのが今のやり方ですね。だから『幻想』の前、『アークトゥルス』というタイトルに関して言えば、かなりバグは残ってました。それでもかなりのバグを取って出したんですけど、向こうのものに比べれば。

——その辺はもうジレンマですよね。全部なくせるのであればなくしたいでしょうし。

加: 本当はね、システム自体を変えたいんですよ。操作、戦闘といった部分のね。だけどそれを変えるとなるといろいろとんでもないことになっちゃう。だから今みたいなベタ移植になっちゃってますね。システム的にはかなりの不満は残りました。

——開発の段階から口を挟むことができればいいんでしょうけど。

加: だから『幻想』の次の作品からは、参考にしたいから意見を、って(開発サイドから)言われてますよ。

この辺りが新しい挑戦に対する現状のつらさを物語っている。確かに海外からのローカライズソフトの中では、大いに売れているタイトルを持っている。しかし、作り手として、老舗ゆえに、ユーザーを抱えているがゆえに、さまざまなジレンマが発生している。

確かにローカライズに関しての能力は高いと言える。日本のPCゲーム発売会社でまともなローカライズを行い続けている会社は、マイクロソフトとEAぐらいであり、同社のローカライズ能力はこの両者に匹敵している。おかしな翻訳を行うこともなければ、薄いマニュアルではなく、しっかりとした内容の日本語マニュアルも製作している。文字にすると簡単だが、大企業のカプコンがPCゲームをローカライズしていてもここまではできていないのだ。その苦労だけではなく、内容的な部分であったり、システム的な部分にまで修正を加えたいという言葉の裏には、「作り手」としてのプライドがあるのだろう。

よく言われることだが、海外の作品は「大味、よく言えばダイナミック」なものが多い。逆にファルコムブランドというものは、丁寧な作りで、親切なシステムと認知されているので、まさに対極にあると言える。開き直って、単純にローカライズするだけであれば悩むことはないのだろうが、ユーザーはローカライズものであっても「ファルコムブランド」として購入する。そして、その現実を理解しているからこそのジレンマとも言える。今後もこのシリーズの継続をするとのことなので、次回作以降はファルコムのノウハウを海外のメーカーにも、積極的に「輸出」してもらいたい。



右上が『英雄伝説Ⅵ』、左下が『幻想三国誌』。テキストが多いという共通点だけでなく、作品としての雰囲気にも近いものがある

オリジナル、アレンジ問わず、その数はもちろんのこと、語られることも何かと多いファルコムサウンド。

ファルコム名物のサウンド

次にファルコムに関して聞くのであれば、サウンドのことになる。現在の30歳以上の人間であれば、音を聞くだけで当時を思い出すほど熱狂したファルコムサウンドの秘話を聞いてみよう。

加: まぁ音に関してはね。これは自分が初めてだって自負してるんですけど、『イース』のちょっと前くらい、『ザナドゥ』の時かな。その曲として完結している、楽曲

として完成度が高いんじゃなくて、ひとつの曲として出来上がっている、そういうものをゲームに使おうと思いましたね。単なるBGMじゃなくて。でも、『ザナドゥ』って一曲しか入ってないんですけどね。

――『ザナドゥ』から『ソーサリアン』くらい、それほど長いわけじゃないですけど、あの辺りのゲームミュージックっていまだに売れますよね？

加：売れてますね。ボクら自身も好きですし。その頃にそういう気持ちを持ってくれた人が集まって、ファルコムの音の原点みたいなものが出来上がるんでしょうね。（サントラの）レコードは一番良かった時でオリコン20位ぐらいに入ってましたね。


オリジナル、アレンジ問わず、その数はもちろんのこと、語られることも何かと多いファルコムサウンド。

若い読者は知らないかもしれないが、当時のゲームのBGMはまさに「曲とは異なるジャンル」でしかなかった。音が貧弱であったり、和音の数が少なかったりと理由はさまざまながら、現実問題「曲ではなかった」と言える。それを変えたのがファルコムだ。その曲の特徴を氏は「曲だったらメロディが立っていること、とか。一度聞いたら心に残って忘れない曲」と表現する。言葉にすれば簡単だが、当時のパソコンで実現し、そしてゲームサントラとして驚異の売上をたたき出した。その方法論のひとつを今だからこそ明かしてもらった。そこには作り手として「活字」を作る姿勢が見え隠れしている。

加：ボクらが作っている曲は、音楽好きな人たちへというのとはちょっと違う。普段音楽は聴かないけど、ゲーム音楽だから好きだっていう人たちが大半なので、そういう人たちにもわかりやすい曲を。そうなるとメロディのたっている曲のほうがわかりやすいんじゃないか、って。あと、人間が手弾きでやったら出せない、弾けないテンポだったんです。早いんですよね。それに慣れてしまうとそれじゃないと受け入れづらくなって来ちゃうんですよ、聴いているほうは。われわれが音楽のプロではないからこそできたんでしょうね。

作り手が遊ぶ人間を意識したところに生まれたのが、往年のファルコムサウンドなのかもしれない。もちろん、作曲者やアレンジャーの力もあったかもしれないが、その土台にはこのポリシーがあったのだろう。次に今のファルコムを知るための指針として、オススメゲームを伺った。

変化と約束の両立

――最後に、今の読者に遊んでもらいたいゲームを一本選んでください。

加：今だったら『英雄伝説Ⅵ』ですね。これは誰でも楽しめるし、誰でも感動できるし、誰にでも優しいし、長さもちょうど良い。『イース』はアクションですから、苦手な人からはふざけるな、って言われそうですしね（笑）。ただ『イースⅥ』は3Dですから。半キャラずらしがないんですよ。そのジレンマをどう克服したのか、っていう部分は見てもらいたい気持ちはありますね。

どちらもシリーズものなのだが、過去のシリーズの伝統を守りつつも、変化を加えてきている作品たちだ。これこそがファルコムの「変わらない部分」と「変わりたい部分」という矛盾した命題を包括しているタイトルなのかもしれない。その選択の妙は重要だ。ローカライズも含めた同社の作品には、PCゲーム愛好家として注目し続ける必要があるだろう。

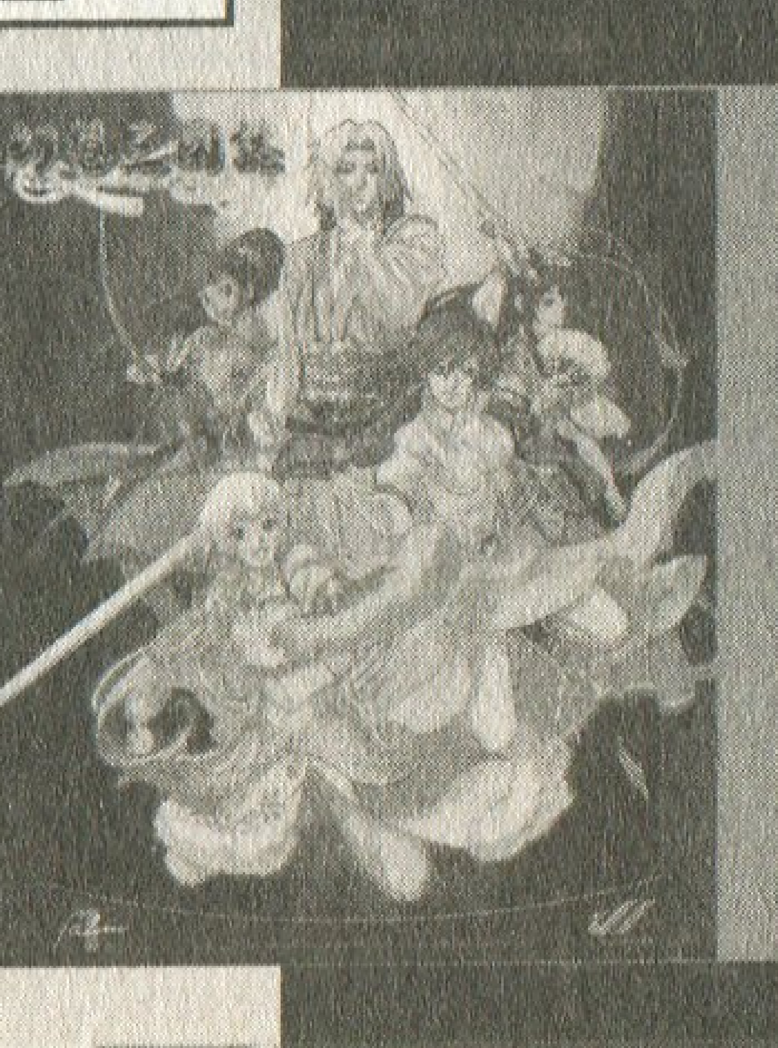
『幻想三國誌』

作り手が自分たちのこだわりだけで作るとこうなるのか？

残念ながら良くできている割には、プレイヤーをまったく考慮していない。これは誰が悪いのか？

text by Alexander服部

プレイ時間：40時間以上



ジ ファンタジーRPG
メ 日本ファルコム
機 PC
¥ オープン
発 04年9月29日

海外からのタイトルだが日本人向け

『幻想三國誌』はファルコムが最近当たり前のように行っている、海外タイトルのローカライズ作品だ。内容としては「三国志演義」をメインとした架空のお話で、吉川英治のおかげで日本人にもとっつきやすいタイトルになっている。この辺りはアジアの共通項としての「中華の常識」にのっとっているからだろうか、ファルコムとしては無難なチョイスだろう。

RPGとしてはテンポも良く、レベルもサクサク上がるのでストレスがたまることもない。主人公たちのレベル以外にも技のレベルがあるので、育て方なども考えると結構楽しいゲームだと言えるだろう。ほかにも召喚獣を育てることも可能で、これはクリアしてからも十分に楽しめる。ストーリーにしても「三国志演義」の有名な話がメインなので、情報が少なくても次の行き先などが容易に想像できるのもいい。ここまで「三国志演義」ベースでストーリーをうまく練り込んであるか、と感心することも非常に多い。

エンディングは複数用意されているので、2回はプレイしても良いかもしれない。すべきだ！　と言いきってしまえるほど話の展開が変わるわけではないのだが、話も2通りに分かれるので試してみても良いだろう。

では万人向けか？

ここまでだと万人に向けたゲームかと思われるが、正直なところアジア的すぎるきらいがある。たとえば、登場人物のお互いの呼び方が時系列で変化する。これは儒教の概念がわかっていると問題はないのだが、年上であることを受け入れると急に態度や言葉遣いが変わることに起因する。開発サイドが儒教国家であることも理由だろうし、三国志の時代を素直にトレースしたからとも言える。現代の日本人からすると違和感を覚える部分があるので、正直なところこの感覚がわからない人であれば途中の会話で戸惑うだろう。この言葉遣いに関しては賛否両論あったと思われる。ローカライズの段階でどのような葛藤があったのか想像はできないものの、世界観を重視したと思っておきたい。

ほかにはパラメータの名称が「強壮」、「護法」などと独自のものを採用しているので、ひと目で意味がわからない部分も挙げておこう。これはRPGとしては致命傷と言える。確かに世界観を貫くためには大事なことかもしれないが、プレイヤーのターゲットを考えるともう少し妥協しても良かったのではないだろうか？　個人的

「ゲーム批評」にひとこと
毎回思うのですが、最近ハジケ具合が低いですね。もっとやっちゃってくださいよ。（京都府　笹原順也）

な話だが40時間ほどプレイしているが、最後まで違和感がぬぐえなかったのが、この部分でもある。世界観が大事なことは理解できるのだが、主人公たちのパラメータが瞬時に判断できないのはＲＰＧとしては厳しいものがある。

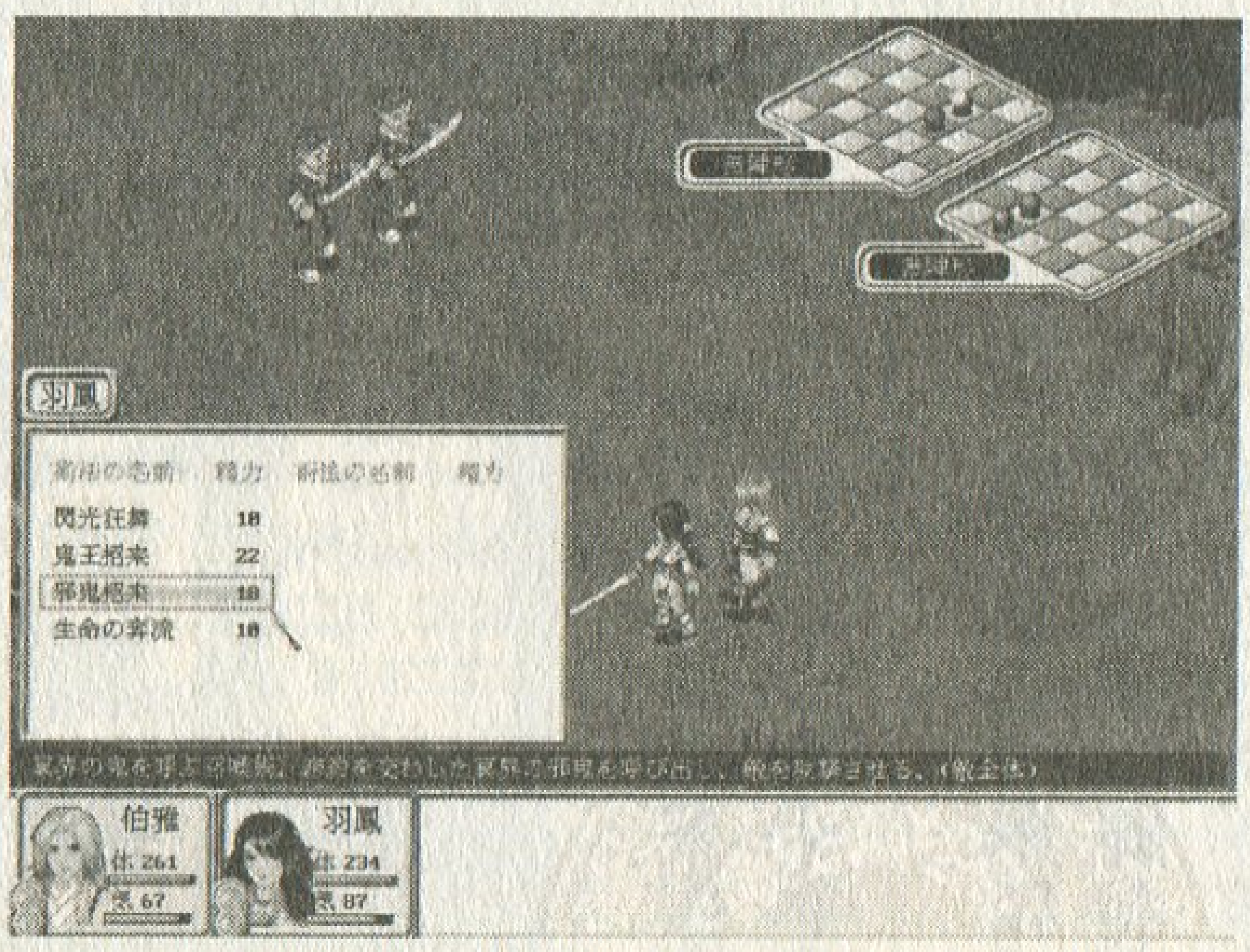
作品としての試みはいい

厳しいことを書いているが、基本的には「良作」レベルに十分達している。詳しくはストーリーに触れるので割愛するが、世界的に大して有名ではない中国古代神話という扱いにくい主軸を、アジアでは知らないものはいない「三国志演義」という有名な作品の中でうまく消化している。この辺りのシナリオ的なものは見事と言っていい。確かに悲哀話しかなく、明るい話題がほとんどないので、この手のストーリーが苦手な人には敬遠されてしまうかもしれない。しかし、その辺りを差し引いても友人などにお薦めする価値のあるゲームではある。

ファルコム、もっと突っ込めよ！

それではゲーム批評らしく厳しい見解を記しておこう。これはファルコム黎明期の名作を見ているからこその厳しい意見だ。

まず、このゲームを続けていくうちに、先にも挙げた技の育成が無意味であることに気がつく。いや、無意味なのではない。楽しくないのだ。一般的なＲＰＧにおける技や呪文のたぐいとこのゲームのそれらで大きく異なるのが、必要性を感じることができない点だ。剣技にしてもキャラによっては8種類ほどあるにもかかわらず、ほとんどが同じ効果を持つ。威力や見た目は異なるものの、剣技は攻撃範囲が複数なのか、それとも単数なのか、ぐらいのものしかない。単数の技が3種類あったとしても、使い分ける意味がまったくない。


陣形による戦略性など評価できる部分も多いだけに、技の使い分けに関しては惜しまれる部分だ

ほかにも関連している部分としては、戦闘の単調さも挙げておきたい。このゲームの戦闘システムはＳＦＣの『クロノトリガー』が一番近い。しかしながら、『クロノトリガー』にははるかに及ばない。『クロノトリガー』では攻撃可能な人間が複数いることで「二人技」や「三人技」が存在していたのだが、このゲームにそれはない。つまり初期の『ＦＦ』の戦闘システムを簡単にアレンジした程度なのだ。今の目の肥えたゲームプレイヤーたちにとっては、物足りないシステムと言えるだろう。

ほかにもファルコムらしくないというか、デバッグがちゃんと参加したのか疑いたくなるバグ。特別なものではなく、頻繁に発生する「戦闘中」にバグがあった。自分たちのパーティのタイマーが止まってしまい、死ぬまで何もできないというものだ。筆者が普通にプレイしているだけでクリアまでに10回ほど遭遇している。ＰＣゲームだからパッチがでるかも、とか思う人間ばかりではない。結局のところ開発ではなく、発売元であるファルコムの信用が失われるだけだ。

こんなことを言っては失礼かもしれないが、内容が悪くないだけに発売元として、この辺りをしっかりと精査したのかは疑問だ。他の国の状況は知らないが、日本という国のゲーム市場では、時間をかけて作り上げた信頼関係であっても、いとも容易に崩れてしまう。特にライトユーザーの数が全面的に少ないＰＣゲームはその傾向が顕著に表れる。

もう一度言っておきたい。基本的にはオススメできるいいタイトルだ。しかし、しっかりと詰めて市場に出したかは疑問だ。厳しい見方だが、そういうふうに見られるのが老舗であるファルコムのつらいところだろう。

コンシューマとPCを両立することの意義

コンシューマとPCの両方でリリースを続けている株式会社コーエー。コンシューマではミリオンタイトルを持つメーカーがそちらに特化しないのはなぜか？

text by 水野隆志

外国製オンラインゲームと国産の18禁ソフトに独占されてしまったPC市場。その中にあって、コーエーは孤軍奮闘を続けている。一方、停滞感の漂うコンシューマ市場では、『無双』シリーズが大ヒット。こうした状況下で、PCゲームの雄として君臨してきたコーエーの販売戦術は変化するのだろうか。今回は、その辺りの事情を伺ってみた。

—現在、PC、コンシューマのどちらをメインとお考えになっていますか。

コーエー（以下コ）：どちらかがメインということはありません。市場規模ではコンシューマが圧倒的に大きく、売上も大きいのは事実ですが、当社ではPCからの移植タイトルも多く、またロイヤリティ費用がかからないという点で、PCがコンシューマに勝っている点もあります。製造コストを抑えられるぶん、利益率が高くなるわけですね。

市場規模と関係なく、PC、コンシューマ双方を平等に扱おうという考えは、昔からさまざまなハードにソフトを供給してきたコーエーらしい解答だと言えよう。

—PCとコンシューマを比べた場合、ゲーム性やユーザーの嗜好に違いがあるとお考えですか。

コ：コンシューマ市場はライト層が多いため、『真・三國無双』シリーズのようなACGやRPGに優位性があるでしょうね。逆に『信長の野望』『三國志』の両シリーズなど、データ量が豊富でじっくり楽しむタイプのSLGはPC向きです。ただし、コアなゲームファンというところでは大きな違いはなく、むしろ重なっている部分が多いと思います。コアな方は両方をプレイされますし、一概には言えないかと考えます。

ここで注意すべきは最後の部分だ。つまり、ライトな層はともかく、本当のゲーム好きには、PCとコンシューマの差はないという発想。これは先ほどのPCとコンシューマは両輪だという解答と同じ視点から生まれている。次に販売戦略に関して伺ってみた。

—PC、コンシューマのどちらから先行で発売するかの判断を、どうつけていらっしゃいますか。

コ：ターゲットやマシン特性を考慮して決めます。たとえば『鋼鉄の咆哮』シリーズはACGですが、自分の思い描いた艦船を製造するち密な戦術パートが大きなセールスポイントとなっています。このため、PCからリリースしました。また、コンシューマ移植にあたっては、ハードの特性を活かしたさまざまな改良を施します。『鋼鉄の咆哮　～ウォーシップコマンダー～』をPS2に移植した際は、前述の製造した艦船を3D表示にし、よりリアルな演出にしました。これをプレイされたユーザーの方々から、アクションシーンでも3Dの艦船のままプレイしたい、という声を多数いただいたので、新たなタイトルとして『鋼鉄の咆哮2 WARSHIP GUNNER』というPS2向けのタイトルが誕生した、といったこともありました。

ここでは、『鋼鉄』シリーズの話が主になっているが、移植に際してハード特性に見合った改良を施すのはむしろ当然であり、それをきっちりやってきたことがコーエーというブランドへの信頼を培ってきたと言える。しかし、より重要なのは、それが純粋なハードの機能的な面から来る要望にすぎ

ず、特別どのハードを優遇しているわけではないことだ。つまりコーエーにおいては、プラットフォームの相違とは、機能や特性での差であって、それ以上の意味はないのだ。さて、それではいよいよ核心の質問をぶつけてみた。

——『無双』シリーズなどが、大ヒットしていますが、今後、こうした状況が続いた場合、コンシューマのみを土壌とすることは考えられますか。

コ：現状ではありません。当社は設立当時からPCゲームソフトを主体としており、ユーザーの方々の支持もいただいております。『信長の野望』『三國志』『Winning Post』など、もともとPCをプラットフォームとして開発してきたシリーズなどは、今後もPCをリリースし、それをコンシューマに移植していきます。また当社では、今後さらにオンラインゲームに注力していきますが、韓国・中国・台湾などのアジアを中心とした各地域では、PCをプラットフォームとしたオンラインゲームが主流となっており、日本においてもこの市場は、今後拡大すると考えています。このジャンルについては現時点ではPCのほうに優位性があると考えます。



PC版『三国志X』。コンシューマとPCの両方でリリースされている同シリーズだが、やり易さの点から言えばPC版が圧倒的だろう

一方、PS2版『戦国無双』のように、ジャンル的な特性上、コンシューマでないと快適に遊べないものもあり、こういった特性をコーエーは良く掴んでいる

　PC市場からの撤退を否定する非常に明快な解答。そこにはPCゲーム界を支えてきたトップメーカーとしての誇りが感じられる。

——PC、コンシューマの双方において、オンラインゲームの現状や将来性に対して、どのようにお考えでしょうか。

コ：当社の理念として、ひとつのタイトルをより多くの方々にプレイしていただけるよう、さまざまなハードに移植してきました。オンラインゲームは、唯一PCとコンシューマの垣根がなくなるジャンルであり、その意味でさらに強化していきたいと考えています。たとえば『信長の野望Online』は、PC、PS2のどちらでも同じワールドでプレイ可能です。この考えは今後も変わることなく続けていきたいと考えます。

　オンラインゲームではPCが強いとしつつも、それはあくまで現状であって、むしろ両者の壁がなくなるという点を重視していることが見て取れよう。一連の解答と合わせて考えると、コーエーのハードに対する視点がいっそう鮮明になってくる。

——最後になりますが、今後のゲーム業界への展望、意気込みなどをお聞かせください。

コ：現在、ゲーム市場は衰退傾向にあるなどと言われておりますが、まったくそんなことはないと感じております。ゲームというエンタテインメントは、すでにひとつの娯楽として生活の一部となっており、面白いソフトがあれば必ずヒットすると確信しております。当社としても、ユーザーの方々にこれまでにないまったく新しい面白さを提供できるタイトルをリリースしていきますので、今後もぜひご期待ください。

　ゲーム市場は衰退などしていない。何とも力強い発言だ。だが、PCゲーム市場が崩壊していく中を勝ち残り、本数が伸びなくなったコンシューマ市場で久々のミリオンを記録したコーエーの言葉だけに重みがある。そこには「本当のゲーム好きが気にしているのは、プラットフォームではなく、面白いかどうかだ」という本質にこだわった姿勢がうかがえる。ユーザーの声に耳を傾け、ひたすら面白いゲームを作ることだけに専念するコーエー。PC、コンシューマ問わず、ファンはしばらくの間、その作品を楽しめそうだ。

「ゲーム批評」にひとこと
表紙デザイン、イラスト復活希望!! 鳥山明氏、井上雄彦氏とか。難しいでしょうか……。その時だけ値段が高くなってもいいです。（群馬県　べにいた）

『鋼鉄の咆哮』シリーズ

大海で鋼鉄の咆哮を轟かせろ！熱い漢の傑作海戦STG！

コーエーの職人魂と冒険心が見事に融合したPC版ならではの異色作。海戦ACGという新ジャンルへの挑戦は、まだまだ始まったばかりだ！

大艦巨砲主義万歳！異色の燃える海戦STG

コーエーとマイクロキャビンが組んだ『鋼鉄の咆哮』シリーズはジャンル的には「海戦ACG」ということになっている。ただ、実際のところは、自らデザインした艦船を操って敵艦隊や地上施設を撃破していくステージクリアタイプのSTGと考えるべきだ。また、発売時期や操作性をみる限り、WWⅡ（第二次世界大戦）の海戦を主題にした『提督の決断』シリーズの戦術パートを抽出していると思われるが、後にPSに移植されたことでわかるとおり、単なる抽出にとどまらない面白さを打ち出している。特に最大の魅力である、良い意味での荒唐無稽さ、操作性の良さ、『アーマード・コア』ばりのストラクション性の三点は、PC版のシリーズ初作で、すでに確立していたと見ていいだろう。

地味ながらすべての要素が詰め込まれた『1』

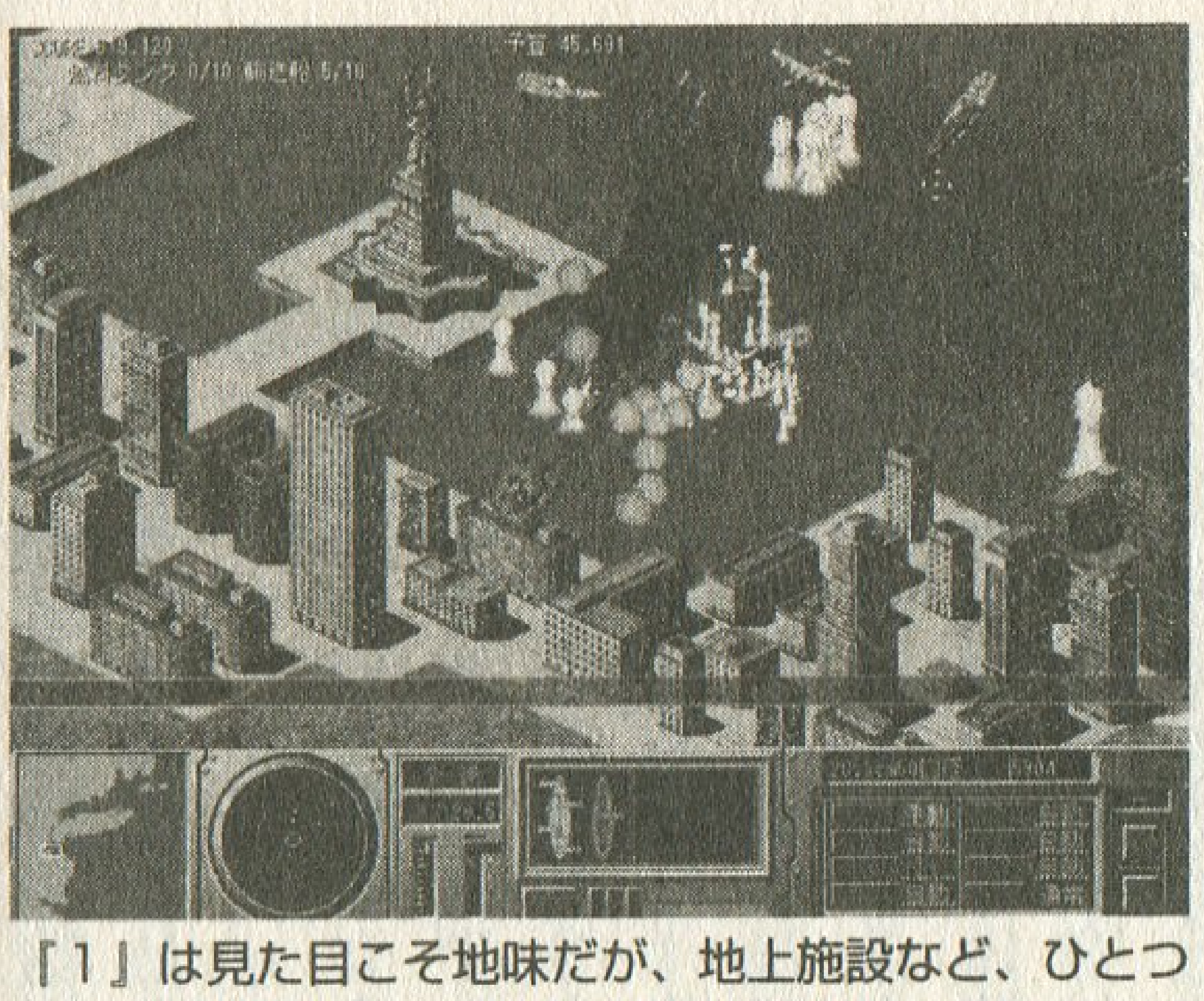
『1』は、まだ見た目も地味で、ユーザーの受けも今ひとつだったが、シリーズの中核となる要素はすでにすべて盛り込まれている。

第一は「漫画的な荒唐無稽さ」。ストーリー的には、WWⅡの最中、プレイヤーの駆逐艦が謎の次元転移現象に巻き込まれ、「超兵器」が実在する平行世界に飛ばされたところから始まる。超兵器で元の世界に侵略されてはたまったものではない――ということで、プレイヤーはすべての超兵器を破壊するべく、戦いの海へと乗り出していくことを決める。

駆逐艦一隻で。

ちょっと待て――と思うだろうが、まだ序の口だ。何しろプレイヤーは、単艦で「駆逐艦隊の全滅」「巡洋艦4隻の破壊」などの目的を達成しながら各面をクリアしていき、各ステージの最終面で超兵器――海中からミサイルを撃ちまくる超弩級潜水戦艦、時速60ノットで爆走する超高速戦艦、艦載機を発進させまくる超巨大双胴空母などを倒していく。まさに往年のSTGのノリだ。

これを支えるのが、第二の要素である「操作性の良さ」だ。手動武装のみマウスで操り、それ以外をAI任せにできる点や、カーソルキー周辺部だけで艦船操作から



『1』は見た目こそ地味だが、地上施設など、ひとつひとつが丁寧に作り込まれている

text by 小形聖史

プレイ時間：60時間

『鋼鉄の咆哮』シリーズ

『鋼鉄の咆哮』（ベスト版）
ジSLG メコーエー 機PC
¥3,990円（5％税込）発03年10月2日

『鋼鉄の咆哮2』（ベスト版）
ジSLG メコーエー 機PC
¥3,990円（5％税込）発04年6月11日

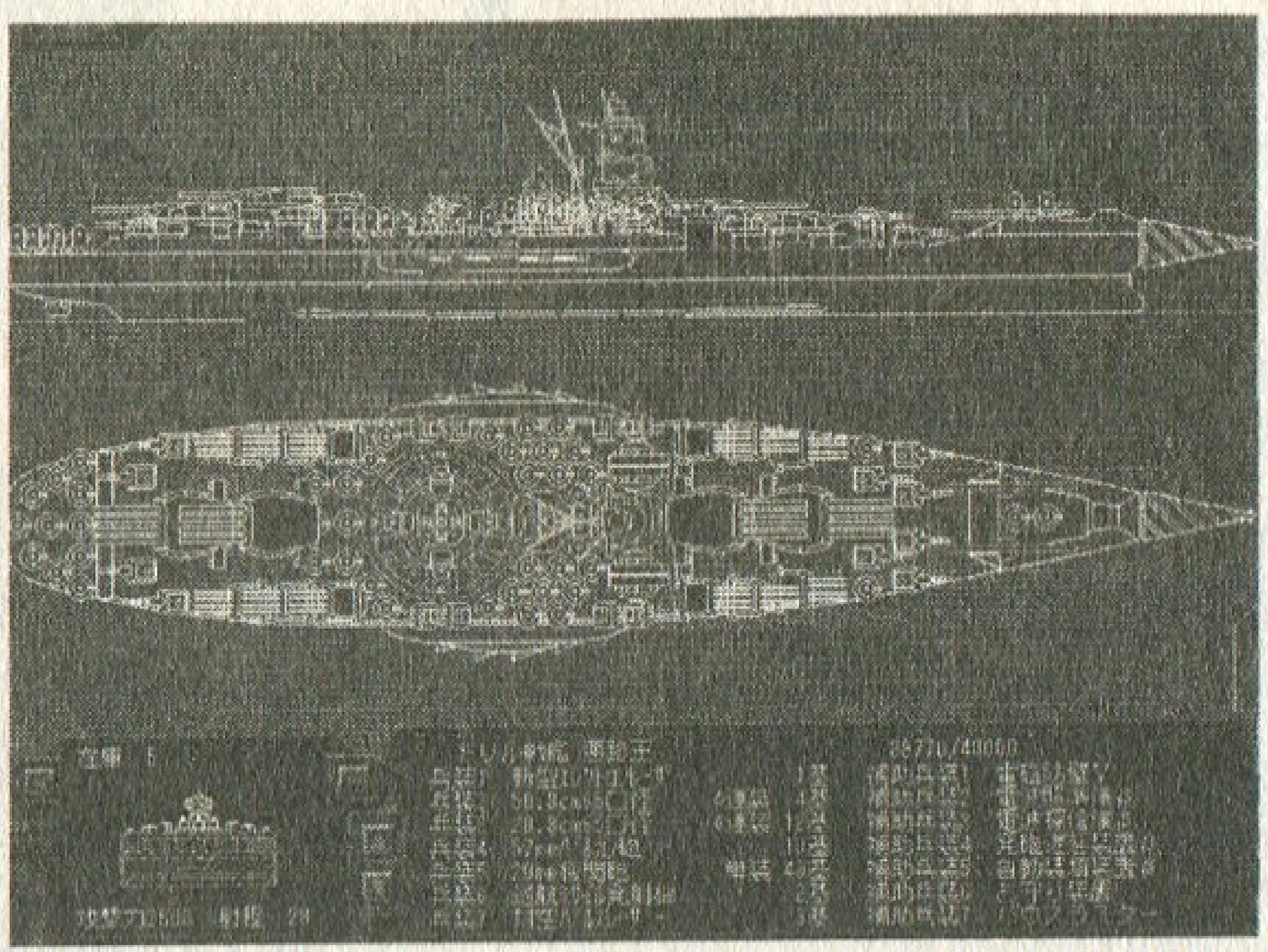
『鋼鉄の咆哮3』
ジ海戦ACG メコーエー 機PC
¥8,190円（5％税込）発04年7月2日



武装の切り替え、艦載機の発着艦が指示できるなど、戦闘に没頭できるよう、キーボードでの操作が非常にうまくまとめられている。

そして、第三の要素である「艦船設計の面白さ」が、良い意味での荒唐無稽さを際立たせている。

プレイヤーは敵の破壊やステージクリア時に獲得できる軍資金を用い、重量と容積が許す限り、手持ちの船体に、購入した武装を自由に配置することができる。砲台だらけの空母を作るもよし、実在の戦艦大和を再現するもよし、すべてはプレイヤーの好み次第だ。これによりプレイヤーは軍資金をやり繰りしながら「自分の軍艦」を作る感覚が楽しむことができる。この自由度の高さは、以後のシリーズでも継承されている。



シリーズ最大の魅力とも言えるトンデモ仮想戦記的な荒唐無稽さは、『2』に入り、一気に開花した

『1』を大幅に改良したシリーズの出世作

『2』は『1』で打ち出した三要素を、より磨き込んで作られたシリーズの出世作だ。

特にプレイヤーの要望が強かった、AI制御の僚艦を最大三隻まで随行できるようになった点は大きい。これにより「空母を駆逐艦で護衛させる」「対空・対潜攻撃を僚艦に任せ自艦は大砲だらけにする」など、プレイヤーの戦術に幅が生まれ、新しいゲーム性を打ち出している。また、武装付きの完成艦が購入できるようになった点や、武装だけを変更する簡易設計が実装されるなど、設計に関するフォローも行われている。敵の残り耐久力が見える、戦場からの離脱の手順が簡単になるなど、前作の不満点も改良され、より遊びやすくなった点も見逃せない。

一方、漫画的な荒唐無稽さも、さらなる発展を見せている。ドリル戦艦や双胴戦艦を自艦として乗りこなせたり、僚艦に「あひる」がいたり、敵にラ●ュタやUFOが現れたり……。この遊び心は、キャラクター不在の作品にもかかわらず、ファンサイトや二次創作を多数生むことにつながった。

もはや十分すぎるほど作り込まれた『2』。だが、『鋼鉄』シリーズは『3』で新たな可能性に挑戦していくことになる。

SRPG的な魅力を取り込んだ『3』

『3』では艦船や地形の3D化、支援艦隊や戦略爆撃機の実装、操作性のさらなる改善、超兵器やパーツのトンデモ度合いのパワーアップなど、数多くの改良が行われている。だが、それ以上に特徴的なのは、ストーリー面を強化することで、一種の海戦SRPG的なノリも取り込んだ点だ。

ゲームの舞台は、世界が連合国と枢軸国に二分された1930年の平行世界である。プレイヤーは南極大陸に誕生した新興独立国家に所属し、世界を滅ぼしかねない超兵器を破壊するべく、各地を転戦していくことになる。

これに絡み『3』では、戦闘結果に応じてステージが分岐するなど、新しい試みが行われている。分岐の少なさ、キャラクター不在による感情移入の難しさなど、成功しているとは言い難い点もあるが、『2』の成功でとどまらず、さらなる趣向を取り込もうとしている点は評価していいだろう。

今後『鋼鉄』はどこに向かうのか？　PS版での展開とあわせ、目を離すことができないシリーズなのは、間違いないだろう。



3Dになったことで『3』は見た目も派手になった。超兵器の傍若無人ぶりは一見の価値あり

「ゲーム批評」にひとこと
ソフトの批評なら他誌でも読めるので、もっと業界暴露ネタを増やして欲しいです。（岩手県　時代屋流局）

ＰＣゲーム用

パソコン増設・自作のつぼ

ＰＣゲームをやるなら環境にはこだわりたい。それが増設にしても、自作にしても必要な情報が少ないからこそ、オススメを参考にするべし！

text by Alexander服部

推奨環境と必要環境

ＰＣゲームをプレイする際に気にしなければならないのがパソコンのスペック。購入したパッケージには必ずこのような注意書きがあるので、気にする人も多いだろう。「必要環境●●以上のＣＰＵ、ビデオカード○○対応、ＨＤＤ容量、メモリ、ｅｔｃ」といった具合だ。ただ、ほとんどのケースでは推奨環境も書いてくれている。つまり「必要環境」とは最低限必要で、快適に遊ぶためには「推奨環境」が必要だということ。

困るのがその環境が、遊ぶゲームによって大きく異なることだ。

これで大丈夫！

ＨＤＤ容量とメモリの容量は近年のマシンスペックであれば問題ないだろう。あえて言えばメモリは５１２ＭＢ以上に増設しておこう。問題はグラフィック関連だ。３Ｄバリバリのゲーム（ＦＰＳとか）を楽しむのであればダイレクトＸ９以降に対応しているものでなければならない。具体的にはジーフォースＦＸと名前が付いているものと、ラデオンの９０００番台以上。これよりもバージョンが古いと、最近の３Ｄゲームは動きもしない。ここ数年の傾向としては、ハイエンドではなくても動作はするようになっているので、１万５０００円ぐらいの1世代古いアイテムでも良いと断言できる。

パワーこそ正義

昔はゲームマシンのＣＰＵの選択で心を痛めたものだった。しかし、今はまったくもって気にしなくていい。『シムシティ４』のような膨大なＣＰＵパワーが必要なゲームは例外として、すでにＣＰＵの進化はゲームに必要なパワーを思いっきり突破している。２ＧＨｚ以上の数字であれば問題ない。それでも最高のものを目指したい、ちょっとしたタイムラグも許すことができないのであれば、ＡＭＤのアスロン64にしよう。現状では最も体感速度の速いＣＰＵだ。あと2年は十分現役で使い続けることができるので、思い切って導入してもよいだろう。

サウンド部門

ゲームに必要とされるのはダイレクトサウンドに対応しているかどうか。これはドライバがＷＤＭであれば問題ない。確認するためにはダイレクトＸ８以上を導入すればいい。これで音が鳴っていれば、ゲームで音が鳴らないことはない。ただし、ＦＰＳでよく出てくる「ＥＡＸ」というリアルなサウンドに対応しているゲームを本気で遊びたければ、クリエイティブメディアのサウンドブラスター系列にしよう。それもＡＵＤＩＧＹ２以降だ。マルチスピーカーで臨場感あふれるプレイができる。

本当に大事なポイント

いろいろと紹介しているが、大事なのはトータルバランス。しかし、無理矢理順番をつけるのであれば上位から順番にＣＰＵ、メモリ、ビデオカード、サウンドカードの順番になるだろう。それでは次に、各パーツのお薦め品を紹介しようと思う。

「ゲーム批評」にひとこと

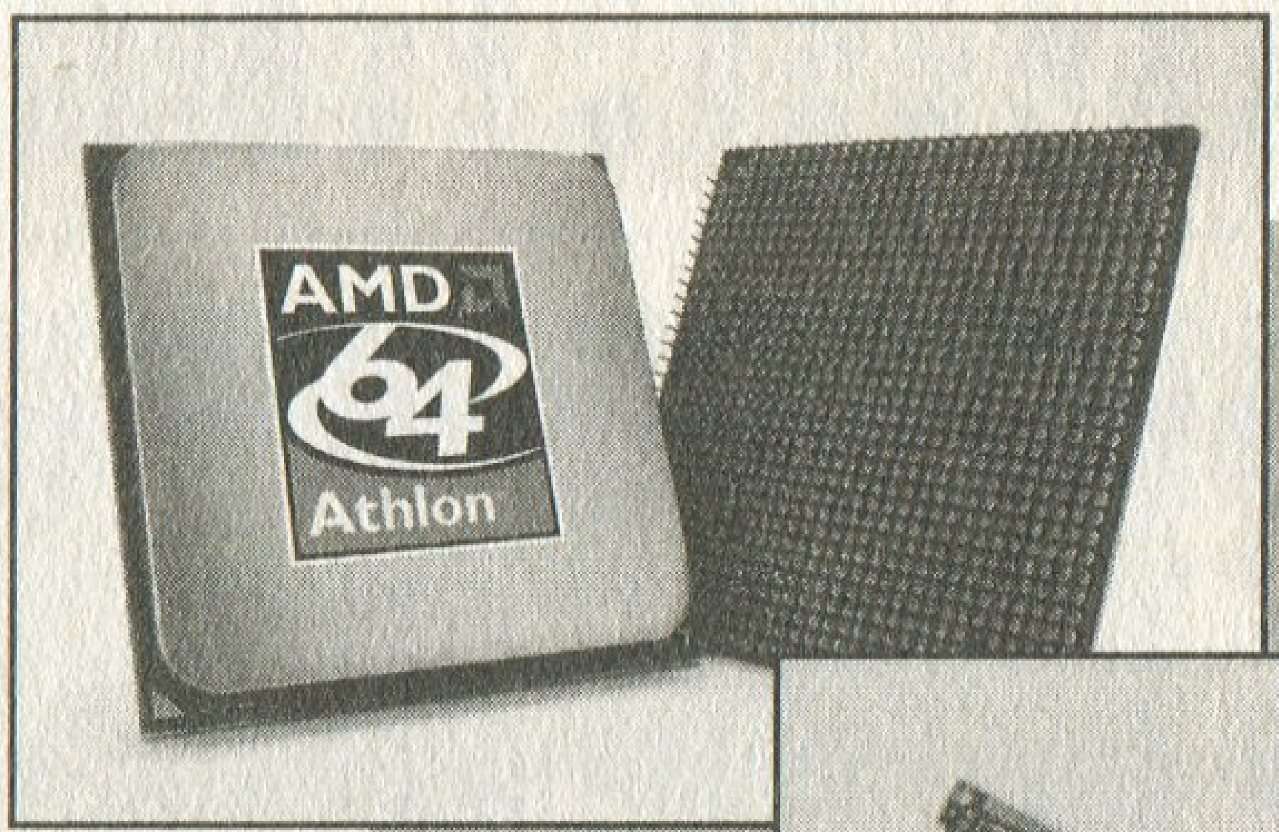
ゲーム批評がゲーム業界の情報源なので、毎号楽しみにしています。（埼玉県　グラタンパウワ）

CPU

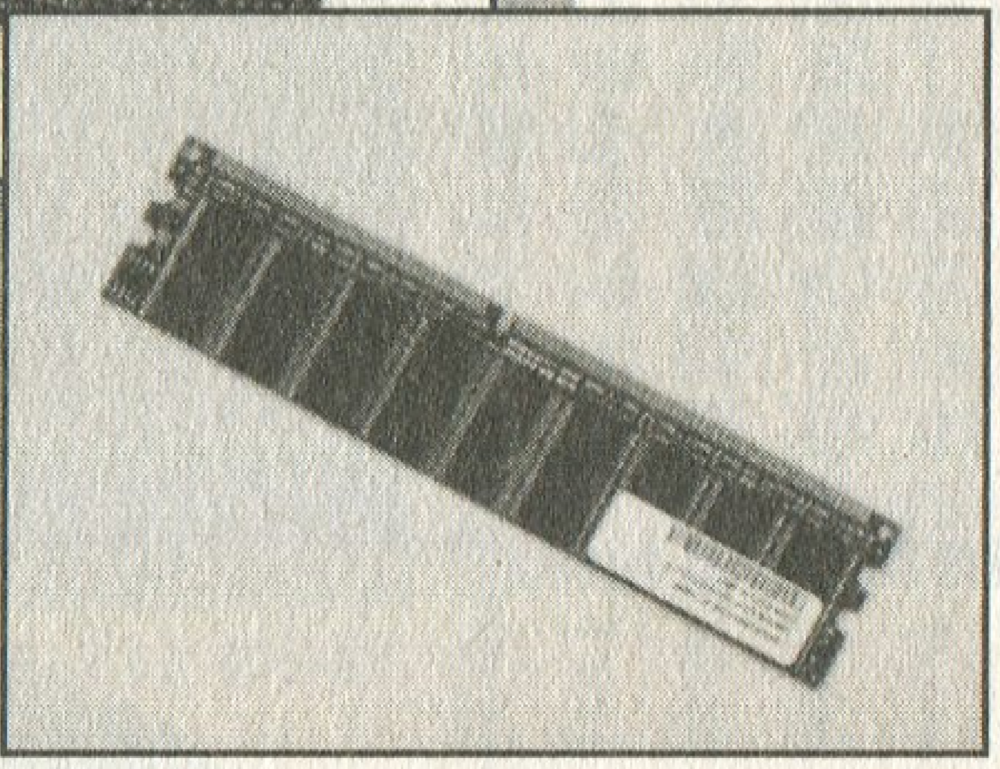
これは先にも述べたが、それなりのコストでありながらも、最高のパフォーマンスをたたき出すアスロン64シリーズを利用しよう。現状では64bitに対応しているなどよりも、単純に反応速度の速いCPUだと認識して利用すると良いだろう。コスト、性能以外にも現行のペンティアム4と比べると、発熱量が少なくCPUファンが静かになる部分も重要視するべきだ。

メモリ

メモリに関しては多ければ多いほど良い。目安としては使用しているOSによって決めよう。ウィンドウズ95や98、もしくはMEを使用しているのであれば512MB以上は事実上利用できないので、ここに限界がある。ウィンドウズ2000やXPを利用しているのであれば512MB以上は用意したい。これはOSそのものがかなりメモリを消費するからだ。



「Athlon64」



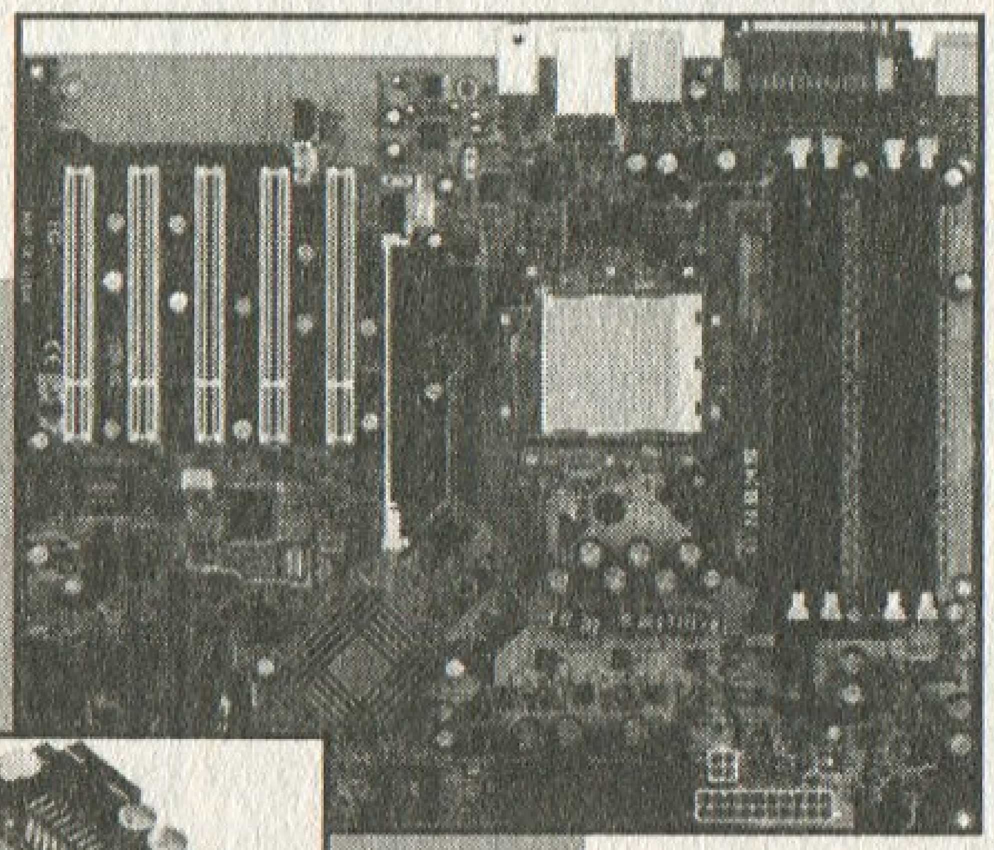
特に指定はないが、OSによってメモリの総量は調節したい

マザーボード

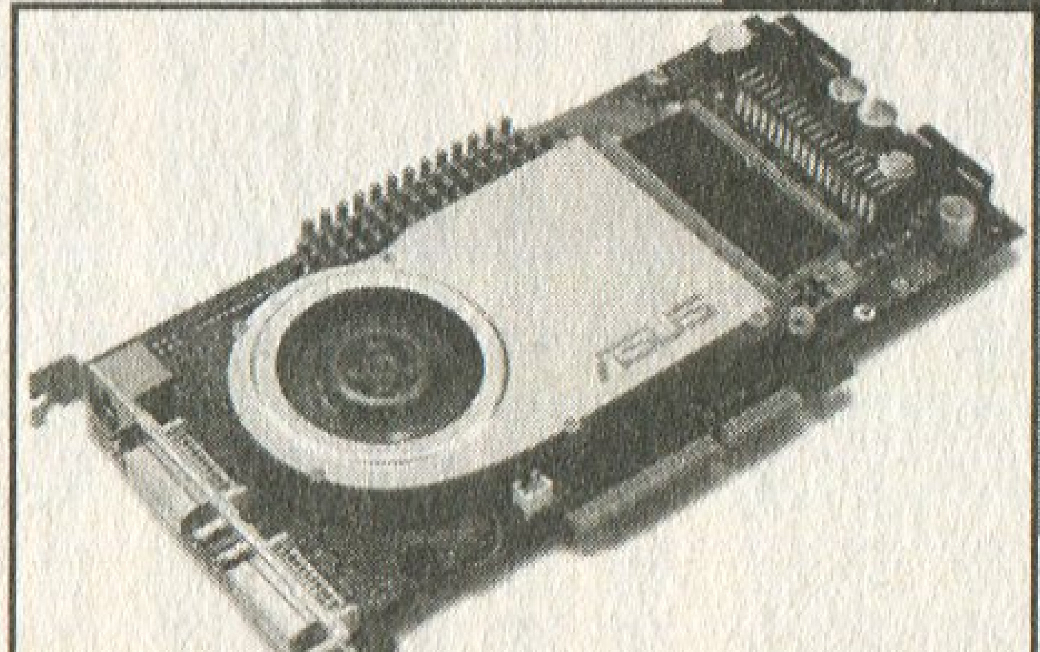
これはCPUに対応したものであれば何でも良い。しかしながらオススメメーカーとしてはASUSTekが良いだろう。このメーカーの製品は不具合があったとしてもバイオスなどのアップデートを行うことですぐに修正できる。他のメーカーも同様なのだが、バイオスの開発能力が極めて高いので、万が一の時にも安心できる。ハードウェアの品質も高い。

ビデオカード

3D関連のゲームを行うのであれば必須となるのが、高性能なビデオカードの存在。しかし、ハードウェアの性能が上昇した結果、エントリーモデルのカードでも問題なくゲームができてしまうような事態に陥ってしまっている。ここではドライバが比較的に安定しているNVIDIA製品を使っておくと良いだろう。クラスは5700以降であればOK。ATIはドライバに問題がある。



「SK8N」



「V9999Ultra Deluxe/2DT」

HDD

ハッキリ言うとなんでもいい。ただし、注意すべきポイントは接続方法。SATAのドライブが増えてきているのだが、ケースや電源の都合で接続が困難な人も多い。そういった際にはIDE接続のものを選んでおこう。容量は1万円で160GB以上が当たり前の世の中なので、まったく問題にはならない。こだわる必要のない部分だ。

「ゲーム批評」にひとこと
「アルゼ」の連載のような硬派な連載も強く希望します。（大阪府　かどまじんDK）

光学ドライブ

絶対にDVDが読み込み可能なドライブを選んでおこう。書き込みができる必要は特にないが、読み込みは必須。PCゲーム業界もCDからDVDの世の中に移行してきていることは、紛れもない事実。CDとDVDの両方を用意しているメーカーもあるが、快適なのは一枚で遊べるDVD版であることは間違いない。これは忘れないようにしよう。

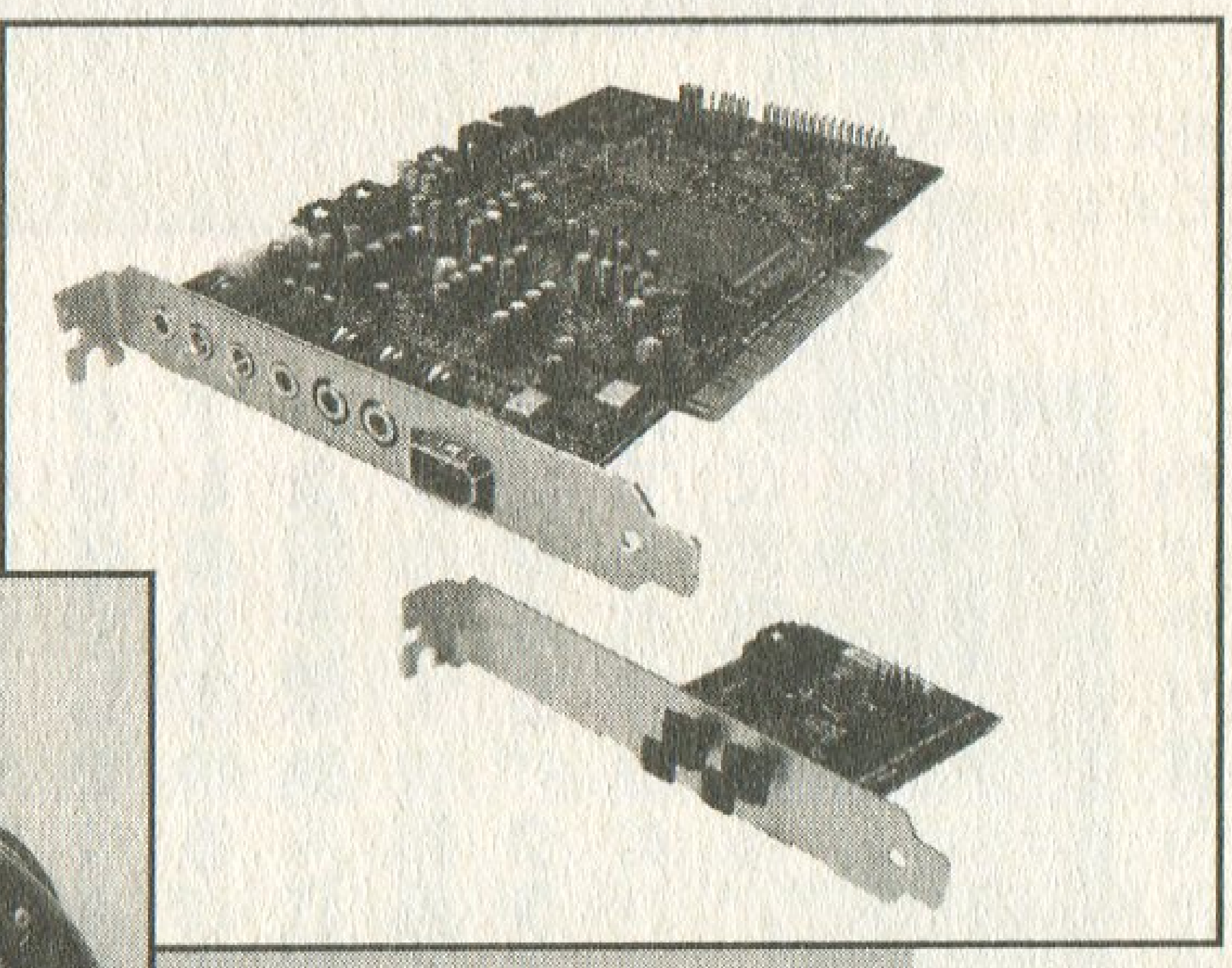
サウンド

FPSをプレイするのであればサウンドブラスター系列以外の選択肢はない。「EAX」に完全対応しているのは同社のハードウェアのみだからだ。それ以外であれば好みの音がでるデバイスで十分だろう。オンボードですら問題ない。一部、キャラクターがしゃべるタイトルを楽しむためにオーディオ関連のカードを導入している人間もいるのだが、この辺は財布と相談。

Lan

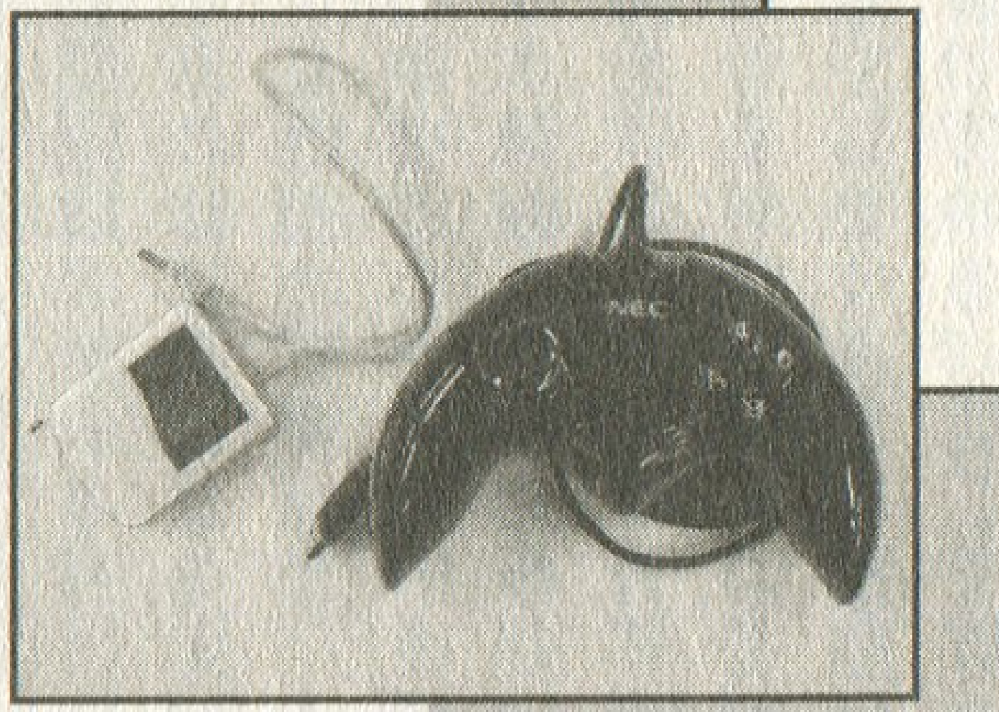
1000円以下のものでも良いので用意すべきだ。現状のオンボードLanはギガビットが多いが、この手のアイテムはレスポンスがクイックではない。つまりデータ転送量のみが優れている。FPSをプレイするなら間違いなく別途用意するべきだ。反応が遅いと命取りになる。オススメはインテルの100M対応版。これは優秀だ。

「Audigy 2 ZS Digital Audio」

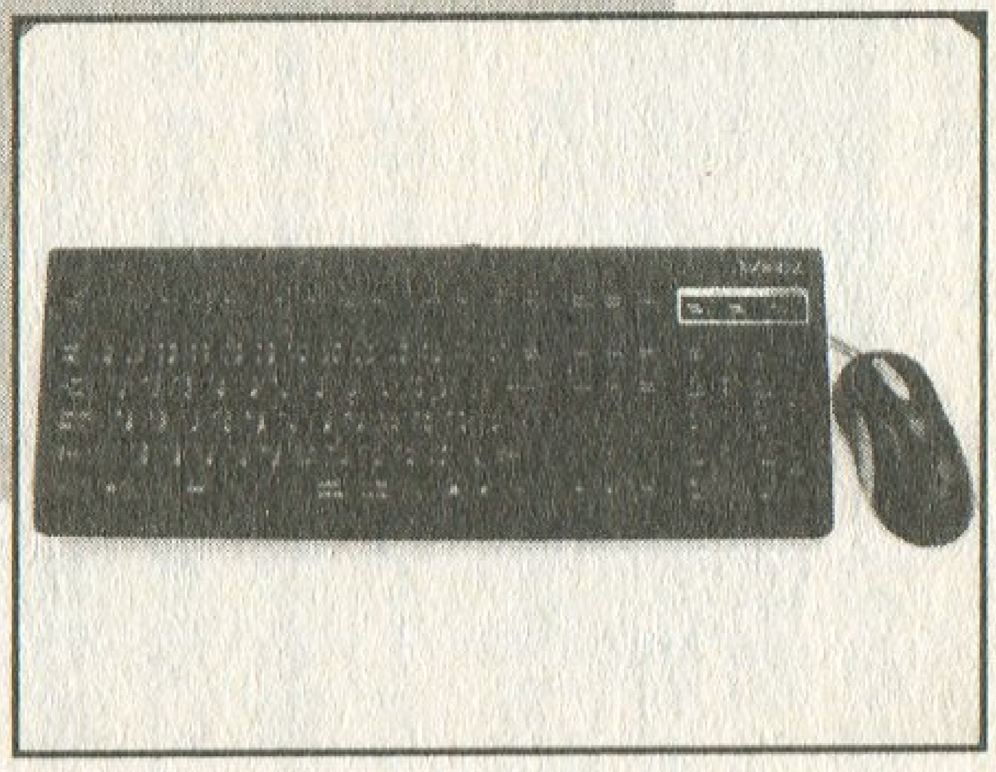


マウスとキーボード

この二つにはこだわりたい。人間が唯一直接触る部分だけに、大いにこだわるべきだろう。特にPCゲームは長時間マウスを操作することが要求されるので、多少金額が高くなったとしても良いものをそろえておこう。たとえゲーム性のほとんどないアダルトゲームをプレイするとしても、マウスを握り続けることには違いない。インターフェイスにはこだわりが大切。



ワイヤレスにするのか、しないのか、マウスの場合、光学にするのかボール式なのかにもこだわりたい



USBコントローラや変換器を使ってPSパッドと接続するなど、こちらも好みによって自分に合ったものを整えよう

ジョイスティック

これもマウスやキーボードと同様。人によっては「IF／SEGA」などの変換器を利用している人も多いだろう。ほかにも使い慣れたPS用のパッドを接続するためのアイテムも多く用意されているので、自分にとって一番使いやすいものを選んでおこう。パソコン専用のジョイスティックよりも、ゲーム機のコントローラのほうが出来が良いことがほとんどだ。

その他

ゲームマシンを用意するうえであると便利なのがヘッドフォン。スピーカーシステムだと音量を上げることで臨場感を得ることができるが、周囲のご家庭が気になるところだろう。そこで役に立つのがヘッドフォンだ。目安としては1万円前後のものを選んでおくと、コンポのスピーカークラスには匹敵できるかもしれない。

ポスタルプレミアムパック スーパープライスエディション

残酷なのではなく不謹慎 このさじ加減が大事

残酷なゲームはプレイしていてつらい。しかし、愉快なゲームなら楽しい。これがゲームの本質。

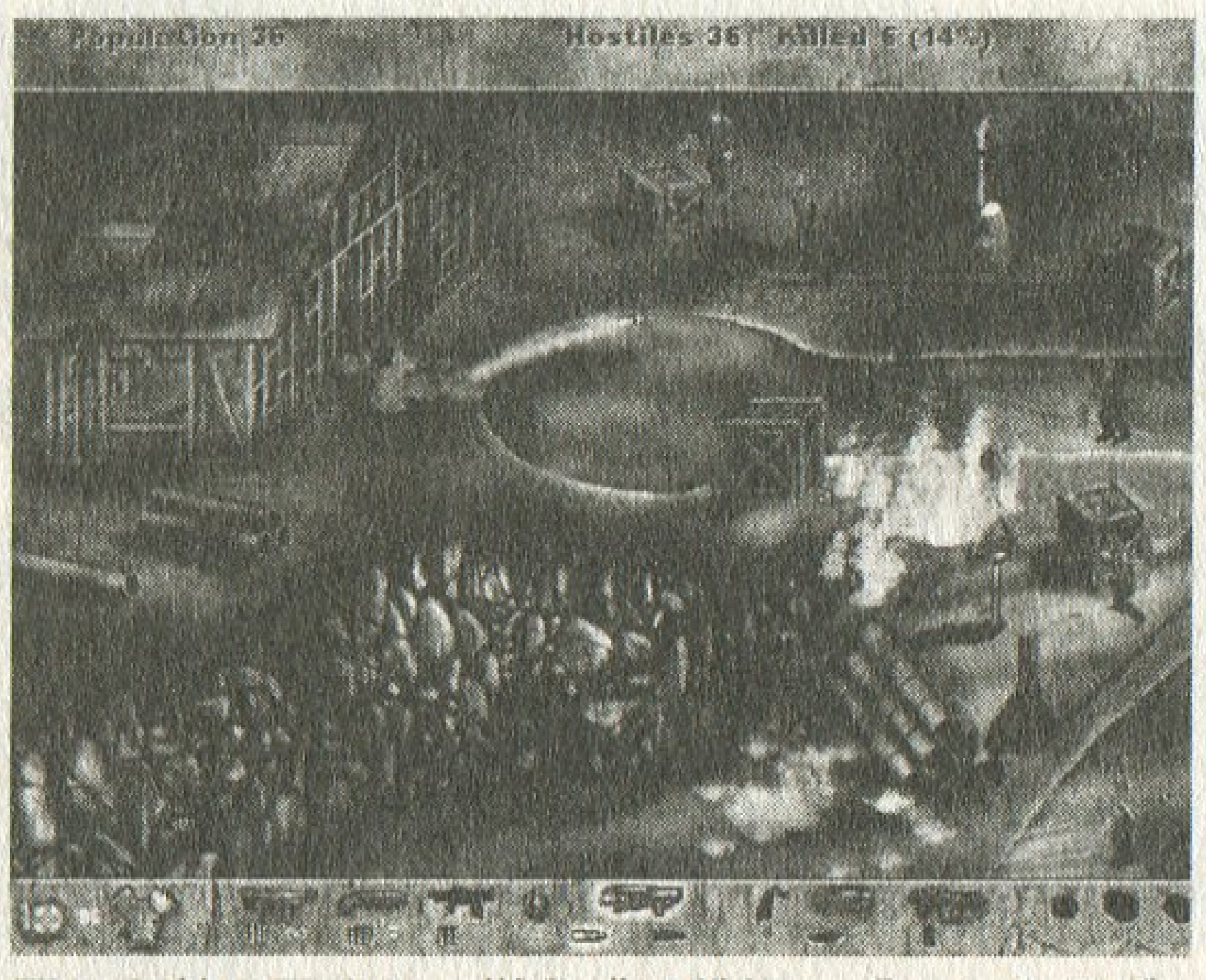
text by Alexander服部

プレイ時間 40時間以上

郵便局員、切れる！

映画の「フォーリング・ダウン」のワンシーンでロマンスグレーの紳士が「家に帰る」とつぶやきながら、多くの人を殺戮していく。これはあまり知られていない。単にこの主人公は家に帰りたかった。そのためには人を殺すことすら気にならないといった、狂った映画なのだ。PCゲーム市場最も不謹慎だと言われたゲーム「ポスタル」の内容が「郵便局員、切れる」だといえば、直接的な共通点は別として、制作者が意識したことは間違いないだろう。「フォーリング・ダウン」では「サラリーマンが切れる」のところをポスタルでは「郵便局員が切れる」になっている程度の差でしかない。

このゲームの特徴的な部分としてはPCゲームならではの、アングラチックな空気漂う不謹慎な部分。もちろん、年齢制限があるので万人向けではない。しかし、『2』と異なり『1』は残酷な描写がほとんどない。あったとしても小さなキャラクターで表現しているので、それほど残酷に映っていない。むしろ笑えてしまうのだ。『2』はFPSになっており、操作も難しく、よりリアルな人間を、まるで虫けらのように首をはねたり、射殺するゲーム。『1』は俯瞰で小さなキャラクターを操作していくタイプで、『戦場の狼』に似ている。結果としてリアルではないという部分が、コミカルに昇華していると言えるだろう。『1』で実際にあるシチュエーションを紹介しよう。小さな人間がわらわらと集まっているパレードに対して、主人公キャラが火炎瓶を投げ込むとどうなるか。クモの子を散らすように他の人間たちは逃げまどう。


周りを敵に囲まれ、燃え盛る戦場も『1』ならばコミカルに見える

その様子を残酷だと言うこともできるだろうが、普通の感覚では笑う。かわいそうという部分以上に、小さなキャラクターが逃げまどうのを見ていると、テレビのバラエティ番組で芸人が裸で逃げまどうのを見ているかのようなのだ。

日本から風刺の効いたものがでることはあまりないのだが、『1』のように軽いスパイス程度であれば登場してもらいたいと思う。

なお、同梱の追加シナリオでは東京秋葉原と大阪日本橋が登場する。もちろん、火炎瓶を投げまくってもいいし、銃器を乱射しても良い。そういった「あり得ないし、不謹慎な楽しさ」をこっそりと楽しむこともPCゲームの大事な部分だと判断し、紹介させていただいた。

ジ ACG
メ マイクロマウス
機 PC
¥5,229円（5％税込）
発 03年6月27日

「ゲーム批評」にひとこと

中国や韓国との関係が微妙なので、ゲーム批評の中でも関連するコーナーは気になってます。あんまり「反日」っぽくないので、同じゲーム好きならよし、ということなのでしょうか。だとしたら、ちょっとほっとします。（群馬県　しえな）

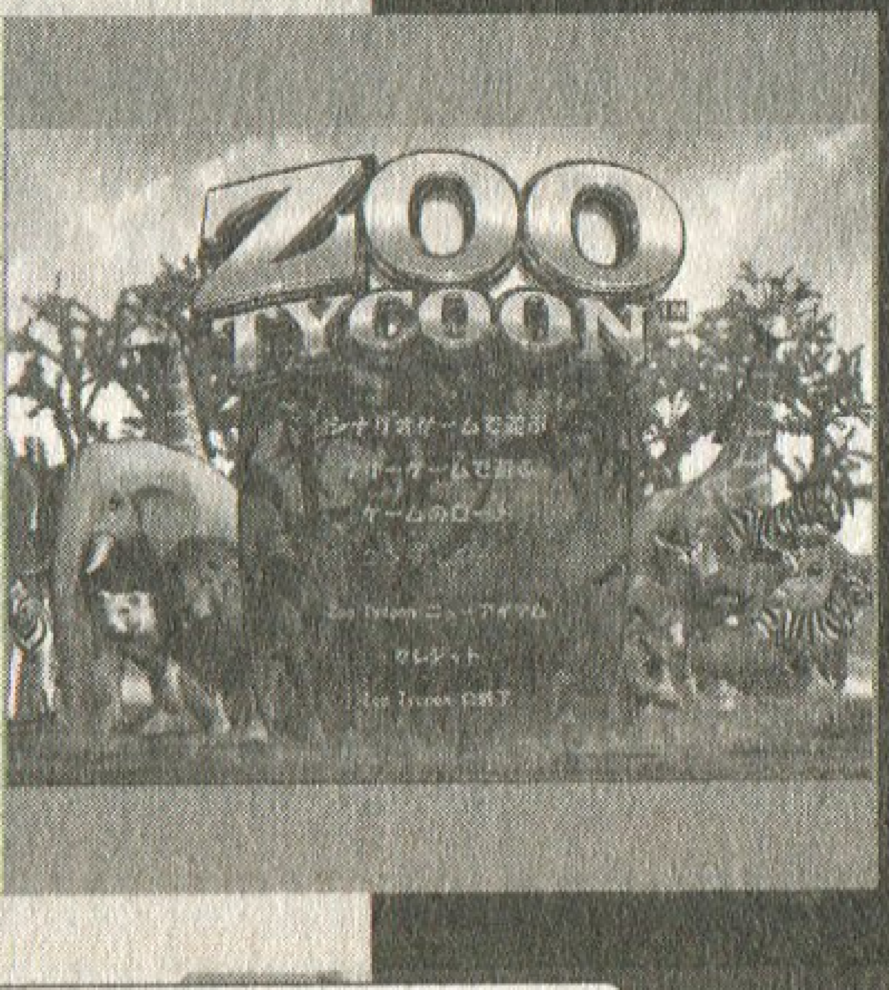
ズータイクーン

PCゲームらしさを持ちながらも、敷居の低い名作

コアユーザーしかPCゲームはやれないのか？ そんなことはない。手軽に遊べるというのも、PCゲームの魅力なのだから。

text by Alexander服部

プレイ時間：40時間以上



ジ 動物園経営SLG
メ マイクロソフト
機 PC
¥ オープンプライス
発 2002年3月1日

隠れた名作ここにあり

このソフトのタイトルは知っていてもプレイしたことのある人間は案外少ないかもしれない。PCゲームといえばコーエーの『信長の野望』シリーズや『三國志』などの歴史シミュレーション。もしくは、海外開発のFPSが思い浮かぶだろう。しかし、PCゲームとしてのジャンルの中で広義での箱庭系タイトルは昔から人気がある。『ポピュラス』や『シムシティ』、『シムズ』など海外では非常に人気がある。日本では『テーマパーク』などが人気になったことを覚えている方も多いだろう。ちなみにこのタイトルはPSにも移植されており、プレイ人口も多い。このシリーズはコンシューマのジョイスティックよりもマウスでのプレイに適しており、かつ、コンシューマでは存在しないような面白いアイディアが詰まっているゲームが多いのでお店で見かけたら注目してみてほしい。

なぜ『ズータイクーン』なのか？

先にも述べたとおり、この手のシリーズは日本でも人気のあるゲームが多い。ハイスペックマシン以外はお断りの『シムシティ4』をはじめ、神様同士の厳しい戦いを描いた『ブラックアンドホワイト』などもあるし、前述の『テーマパークワールド』などもある。その中で筆者は万人に薦めてしまっても問題がないと断言できるのは『ズータイクーン』のみだ。もちろん好みの問題もある。他のソフトの出来が悪いわけではなく、先に挙げたものはどれも高い完成度を誇っている。しかし『ズータイクーン』にはかなわない。

ターゲットを選ばない

最も大きな原因としては、動物園という誰もが足を踏み入れたことのある場所を作るという、ターゲットの広さを挙げておきたい。好みの分かれるPCゲームの中では、このように万人をターゲットにした作品は少ない。しかも経営がメインなので大人でも楽しむことができるし、単純に動物を交配させて増やすことに専念しても良い。シナリオモードもかなり充実しているので、長時間ゆっくりと腰を据えて楽しむことができる。

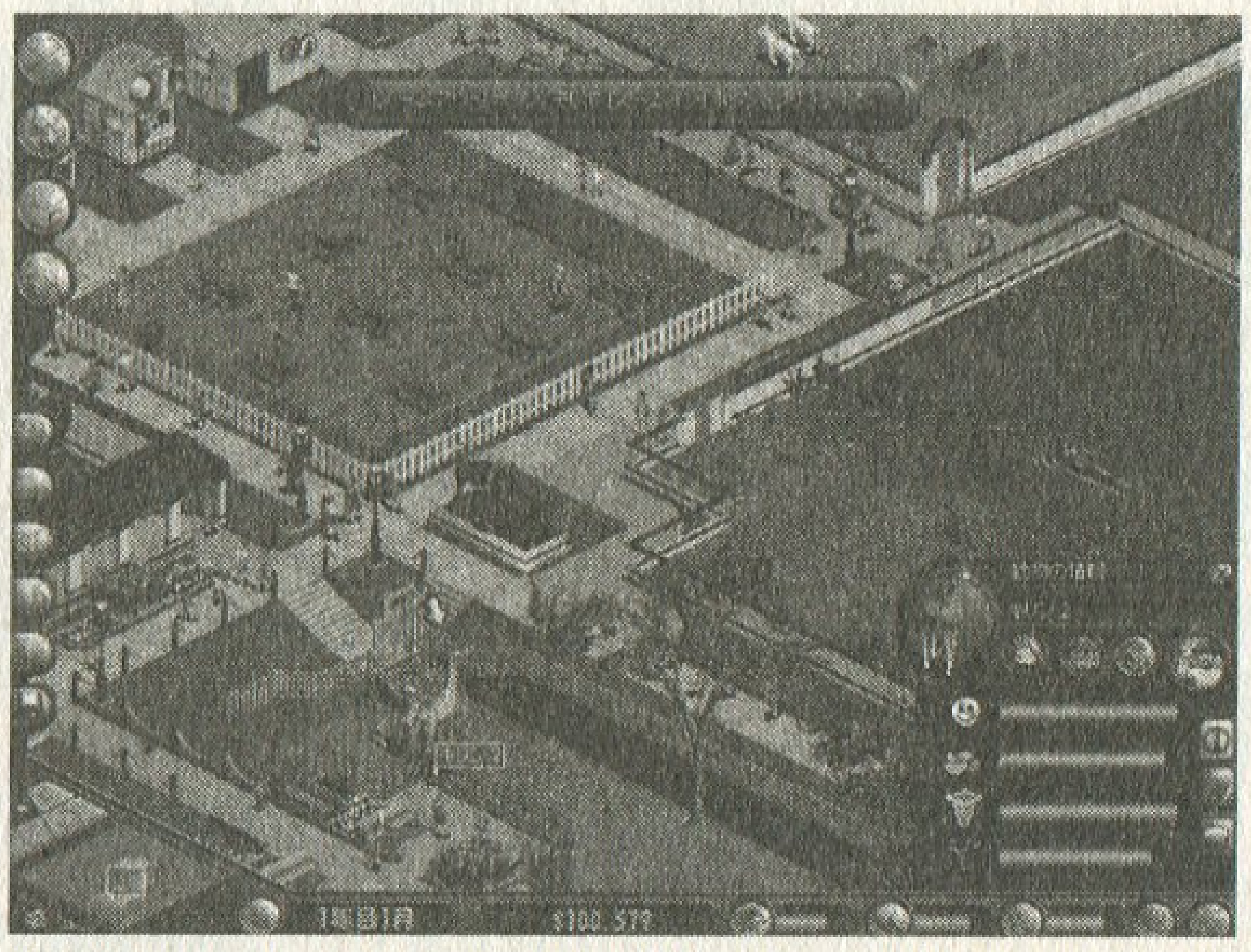
ほかにも予算を気にすることなく自由に動物園を作成するフリーモードも用意されているので、何も考えることなくサファリパークを作り上げても良いだろう。個人的にはある程度大きなパークを作ってしまってから、檻を壊してパークをパニックに陥れるのもひとつの楽しみになっている。ただ最も大事なことは、誰もが思い出の

ある動物園を作る「夢と楽しみ」がそこにあることだ。

オススメできるゲームが少ない理由

遊び方やジャンルの問題はいいとしよう。好みにピッタリの人間もいるだろうし、フリーモードでしか遊ばない人間もいるかもしれない。それだけでこのソフトをPCゲームで一番オススメできるとプッシュすることはない。ほかにもしっかりと原因がある。

それはマシンスペックだ。このゲームはPCゲームにありがちな「動作環境」というものが、極めて低くてもたいていは動作するのだ。CDドライブが必須ではあるものの、CD革命などの仮想CDソフトを利用すれば問題はない。3Dも特に利用していないことから、一般的なノート型PC程度のグラフィックであっても動作する。世代的には02年前後のノート型で十分に遊ぶことができるのだ。PCゲームが敬遠されがちな理由としては、「家のパソコンで動くかどうかがわかりにくい」というものがあることは、純然たる事実だ。この部分をクリアしながらもクオリティの高いソフトウェアとして、このソフトはうってつけだ。過去の作品の『テーマパーク』にしても、3Dですべてが構築されているからか、ノート型では多少のストレスを感じてしまうし、シムシティは古いバージョン以外はまともに遊ぶことができない。さすがウィンドウズの大元、マイクロソフトが発売しているだけあって、『ズータイクーン』はウィンドウズ2000やXPが動作するマシンであればゲームプレイに支障はない。


経営は安定しないかもしれないが、こだわりのある動物だけを集めることもできる

プレイすればわかる

マシンスペックを気にしない環境で遊ぶズータイクーンの最大の魅力は、意外かもしれないが、経営ではなく知識を満たすことだ。登場する動物の情報をゲーム内部で見ることができる、しかもその情報がすごいのだ。子供であっても理解できるように書かれているにもかかわらず、大人の我々が見ても楽しめる。虎の生息地帯や好きな環境。絶滅危惧種であるか否か。そういった細かな情報をイラスト混じりで紹介してくれているのだ。しかも内容は同社の発売しているエンカルタ（※）準拠になっているので、子供の頃意味もわからずに眺めていた百科事典を思い出させる。

他にも素晴らしい部分として、自分好みの動物をあつめて、自分の好きなレイアウトの動物園をつくることにある。これは箱庭ゲーム全般で言えるのだが、自由に箱庭を作ることはとても楽しいものだ。それがシマウマの広場やシロクマの水辺などとなるのだから、楽しくないわけがない。まさに「世界地図の縮図」を動物たちが表現している。なぜならシマウマの居住地域にはサバンナの植物が必要になり、ラクダには乾いた土が必要になる。動物を配置すると言うことは、その風土を作ることにつながることになるからだ。

子供心を受け入れる敷居

個人的にはノート型でプレイできるゲームの存在こそがPCゲームの世界を広げるための条件だと思っている。その中でも箱庭タイプで、誰もが遊びに行った思い出がある「動物園」を自由にできるこのゲームは、本当に誰にでもお勧めすることができる。この冬には『ズータイクーン』も『2』が登場するのだが、次はさらに情報が見やすくなり飼育員の視点で楽しむモードもある。手軽にプレイできるし、シナリオなどで縛られることもない「自分の動物園作り」にはまってみる価値はあるんじゃないだろうか。

※読みやすく理解しやすい、かつ信頼できる最新の解説情報を瞬時に入手することができ、包括的な解説、関連項目へのリンク、多彩なメディアを通じて、立体的に理解を深めることができる百科事典ソフト

チャンピオンシップマネージャー03/04

PCでしかできないとはこういうことだ

コンシューマでは作ることのできないゲームがある。そんなゲームこそパソコンでプレイしなければならない！

text by
Alexander服部

プレイ時間
40時間以上

ジ マネジメントSLG
メ アイドス
機 PC
¥ 7,329円（5%税込）
発 04年4月8日

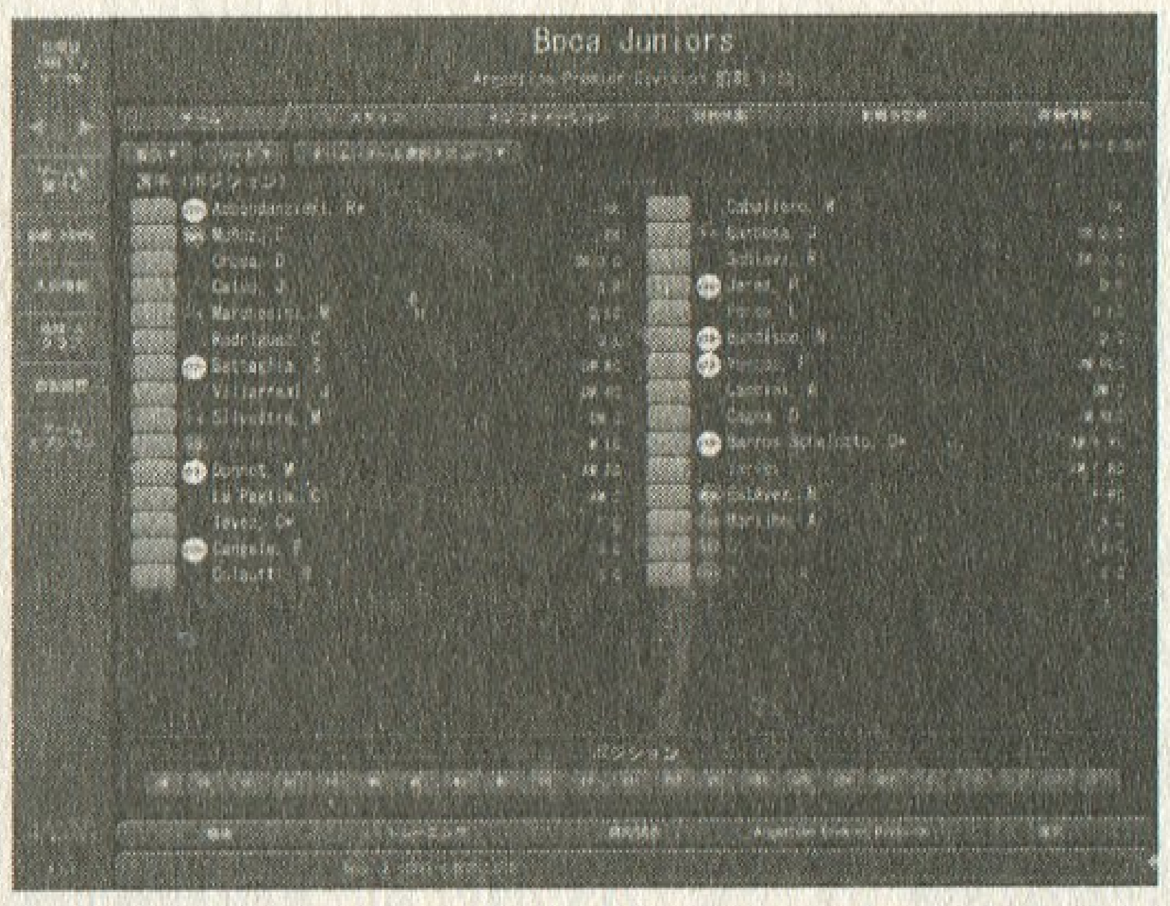
累計450万本のすごさ

イギリス発のゲームである『チャンピオンシップマネージャー』はシリーズ累計で450万本以上も売り上げている。もちろん日本だけではなく、世界中でのことだ。このゲームはスタッフや選手に至るまですべてが実名で登場することがひとつのウリになっている。ゲーム内容はひと言で言えば『J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！』（以下『サカつく』）。つまり、選手やスタッフを集めて、監督としてチームを世界一のクラブに成長させるというものだ。実はこっちが『サカつく』の元ネタになっている。世界で最も競技人口が多いサッカーの本格的なゲームだけに、売れまくったのもうなずける話だ。日本でも『サカつく』は人気のシリーズになので、特にゲームの説明は不用だろうと判断し、割愛する。

先ほど実名でスタッフや選手が登場すると紹介したが、その人数は20万人を超える。サッカーマニアであればまさに「気も狂わんばかり」の豪華仕様。もちろんトレーニング方針なども自分で細かく決めることになるし、選手たちに応じたフォーメーションを考えなければならない。

ポイントは細かさとそれを支える膨大なデータ量にある。確かにコンシューマゲーム機も扱うことのできるデータ容量が増え、マシンスペックも上がってきている。しかし、このような膨大なデータに関しての扱いはパソコンでしか行うことができない。もちろん操作体系も含めてマウスが有利にできていることは事実なのだが、それ以上にデータの膨大さというものはカバーしきれないだろう。新しい選手やスタッフが世界に登場すれば、アップデータを用意することでカバーできるのもコンシューマゲーム機ではできない芸当だ。コーエーのゲームでよくあるパワーアップキットに関しては、賛否両論ある。最初から用意しろ、と言われてしまうものだからだ。しかし、現実社会をトレースするサッカーのシミュレータと考えると、アップデータを頻繁に用意することこそ、ユーザーに対して最も真摯に向き合っている証明と言える。

ゲームとしてみても十分に素晴らしい出来になっている。サッカーの知識が皆無の人間は厳しいが、少しでも興味があればプレイしてみてほしい。『サカつく』とは異なる世界が広がっているはずだ。



最初からかなりの情報を与えられるので戸惑いも多いが、慣れてくればやりがいに変わることは間違いない

「ゲーム批評」にひとこと
最近ではゲームが難しくって、ストレスを発散するどころか溜め込んでしまうことが多い今日この頃。それゆえやるゲームもAVGやSLGばっかりですわ。（東京都　ティーポット）

プール・オブ・レディアンス

キャラクターを作り、成長させる。RPGの原点、ここにあり！

ダンジョンを歩く。ただそれだけのことが、無類に楽しい。仲間を集めてのマルチプレイもぜひお試しあれ。

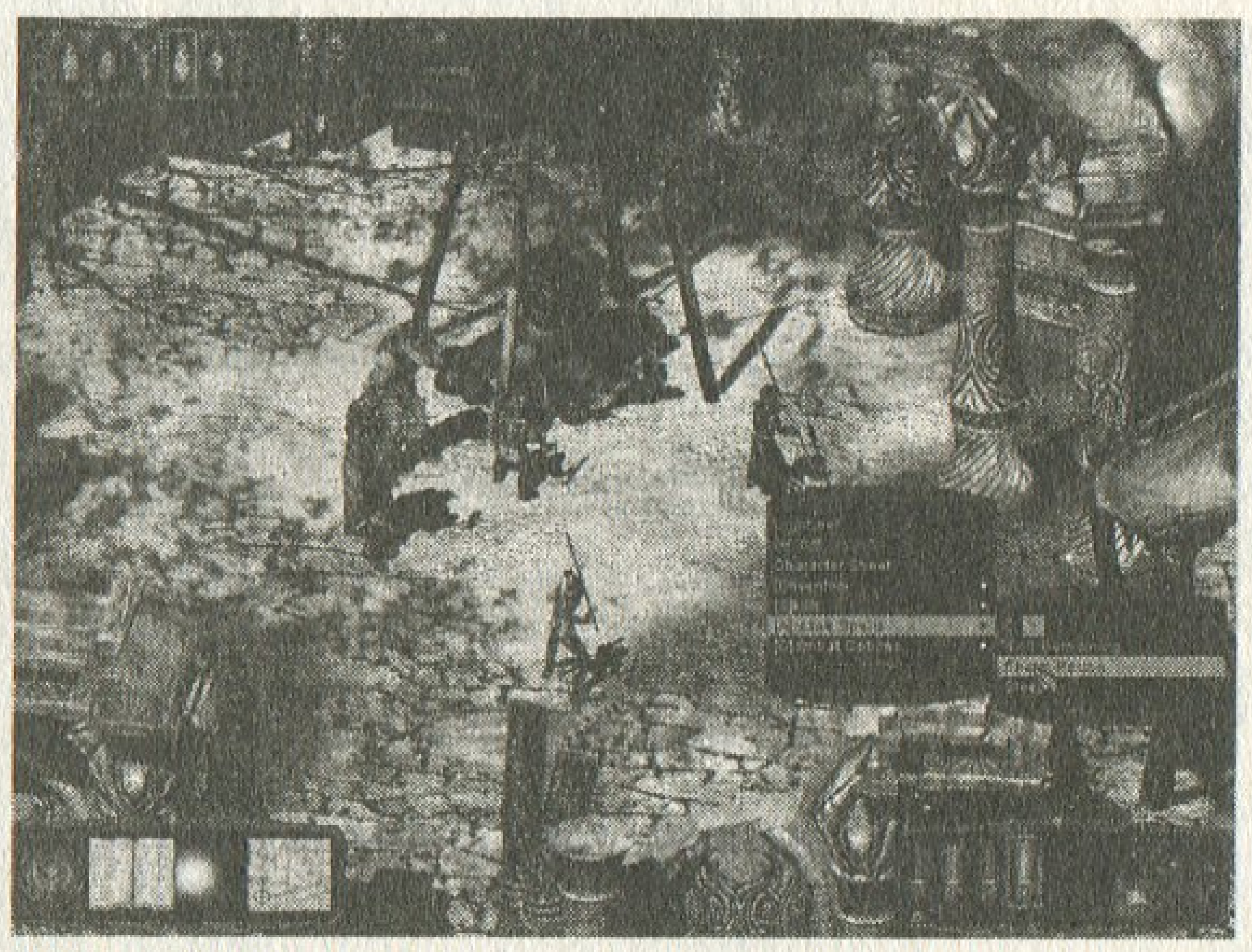
text by 水野隆志

プレイ時間 約80時間

みずからの手で冒険を創造する醍醐味

RPGはキャラクターメイキングから始まる、と考えている人にとって、『プール・オブ・レディアンス』はこたえられない面白さを提供してくれることだろう。

人間、ドワーフ、エルフなど、6つの種族と、パラディン、モンク、ソーサラー、ローグなど、9種類のクラス（職業）からどれを選ぶか。パーティ人数は最大4人なので、完全無欠の組み合わせはあり得ない。戦闘、魔法、探索すべてに対応できるバランス型、力で困難をねじ伏せるパワー型、魔法と飛び道具を主軸にした間接攻撃型……そこにはゲームを有利に進めるための戦術性と、プレイヤー自身のこだわりを反映した、多種多様なパーティが存在する。ゲームを早く始めたいなら、デフォルトのキャラクターを使うこともできるが、それはあまりにももったいない。多少時間をかけ、思い入れの強いキャラクターを作ることが、そこから始まる長い冒険を楽しむための、絶対的な第一歩と言えるだろう。



戦闘は常に死と背中合わせ。低レベルの時にはもちろん、かなり強くなってからも油断はできない

ゲームは、クォータービュー視点のフィールドを探索しながら、与えられたクエストを果たすことで進行する。モンスターのいる区域に進入すると、そのままメイン画面上でターン制の戦闘がスタート。首尾よく敵を倒せば、経験値と戦利品を獲得でき、これを蓄えていくことでキャラクターを強化していくことができる。

シングルプレイとマルチプレイの2通りの遊び方があるが、シングルである程度慣れたら、ぜひマルチプレイをお薦めしたい。ネットはもちろん、LANでのプレイが可能なので、友人たちとパソコンを並べ、互いに声を掛け合いながらプレイすると、共に冒険している臨場感を味わえるはずだ。しかもマルチプレイの場合、ダンジョンは冒険ごとに自動生成される。繰り返し挑戦できるので飽きることがない。

ルール的には、著名なTRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』のシステムに基づいているので、前知識のある人ならかなりスムーズに入っていけるだろうが、例え知らなくても丁寧なチュートリアルがついているので心配はいらない。規定のシナリオに沿って物語を追っていくのではなく、自分たちの手で冒険を創造する楽しさ。ここには、それが凝縮している。

ジ RPG
メ メディアクエスト
機 PC
¥10,290円（5%税込）
発 03年3月28日

「ゲーム批評」にひとこと

「ゼノサーガ エピソード2」、今からでも遅くないのでやってください。あと、海外のボードゲーム紹介も。日本のテレビゲームよりよっぽど面白いという話なので、テレビVSボードの対決とか。（長崎県　綾辻行人ファン）

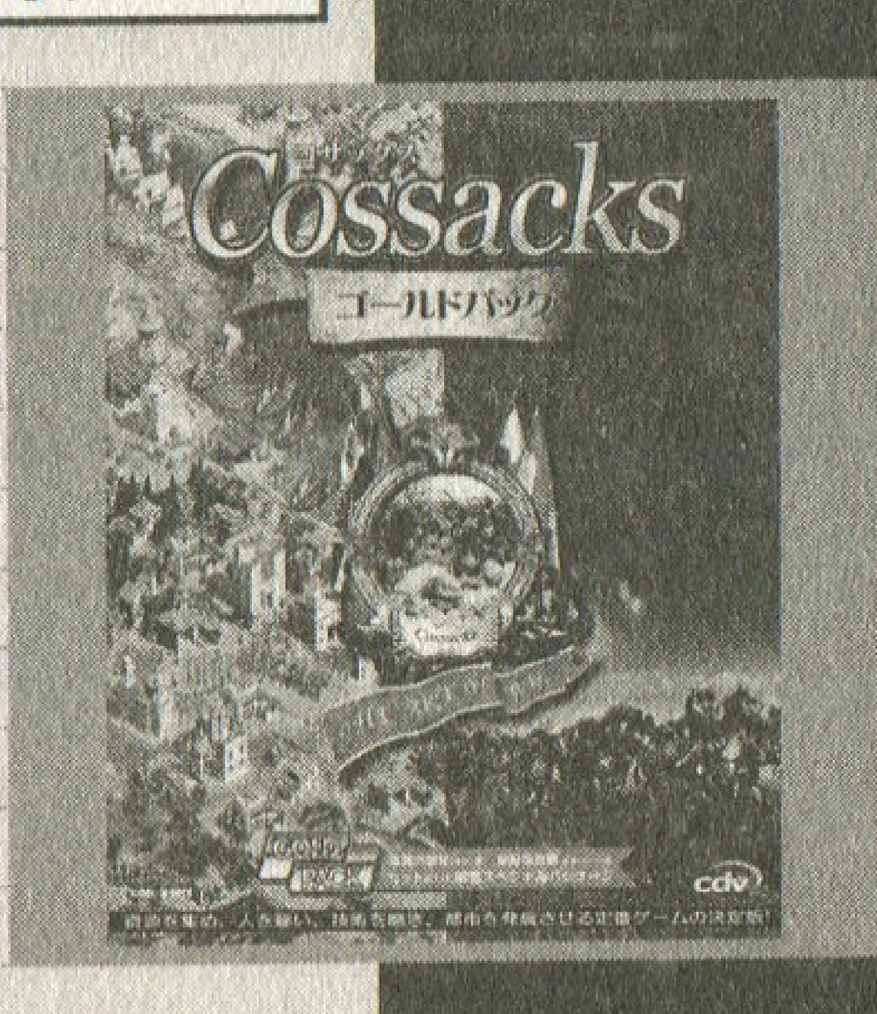
コサックス〜ゴールドパック〜

最高峰RTSの名は伊達ではない！圧倒的なスケールと完成度を体感せよ

絶対主義国家が覇を競った近代ヨーロッパ世界を背景にしたSLG。「歴史に残る」と呼ぶに値する傑作中の傑作だ。

text by 水野隆志

プレイ時間：130時間以上



ジSLG
メズー
機PC
¥13,440円（5%税込）
発02年5月31日

容易には遊び尽くせない充実のボリューム

SLG、中でもリアルタイムでユニットを操作するRTS（リアルタイム・ストラテジ）の分野を愛する者ならば、絶対に避けて通れないのが、『コサックス』シリーズだ。04年11月現在で、「攻城の世紀」「采配の芸術」「戦争の大陸」の3作がリリースされている。そのうち今回ご紹介するのは、シリーズの基礎を固めた第1作とそれをバージョンアップした第2作をセットにした限定版「ゴールドパック」。コンシューマソフトなら2本買える定価だが、内容的には、それに見合った価値は十分以上にある。未体験の人にはぜひプレイをお薦めしたい。

もっとも現在では、両作とも廉価版が発売されている。これなら2本そろえてもコンシューマ1本分ぐらいなので、お買い得だ。

さて、「攻城の世紀」「采配の芸術」とも、17～18世紀のヨーロッパが舞台となる。大航海時代以降、ヨーロッパのパワーが一挙に拡大していった時期で、この頃から戦争も格段に大規模になっていった。特に火器の発展が著しかった時期で、ゲームでも大砲やマスカット銃が切り札として活躍する。しかし一方で、剣や槍もまだまだ侮れず、その意味で兵科的にはバリエーションに富んだ時代だった。『コサックス』はその辺りをうまく再現し、雰囲気たっぷりの戦場を描き出している。

プレイヤーは、オーストリア、イギリス、フランス、スウェーデン、スペイン、ロシアなど、世界の覇権を争った16国（「采配の芸術」ではさらに2国増えて18国）から任意の国を選び、勝利を目指していく。シングルとマルチの2つのプレイスタイルが可能だが、対CPU戦を行うシングルだけでもキャンペーンが5つ、シングルミッションが10、さらにランダムマップと呼ばれる自動生成マップでの戦いが用意されているので、相当量の時間を費やしてもなかなか遊び尽くせない。これにマルチプレイが加わってくると、ドイツ三十年戦争、スペイン継承戦争、七年戦争、北方戦争など、史上名高い戦いを再現したキャンペーンも用意されていて、歴史好きならそれだけでも興味を引くこと間違いないだろう。

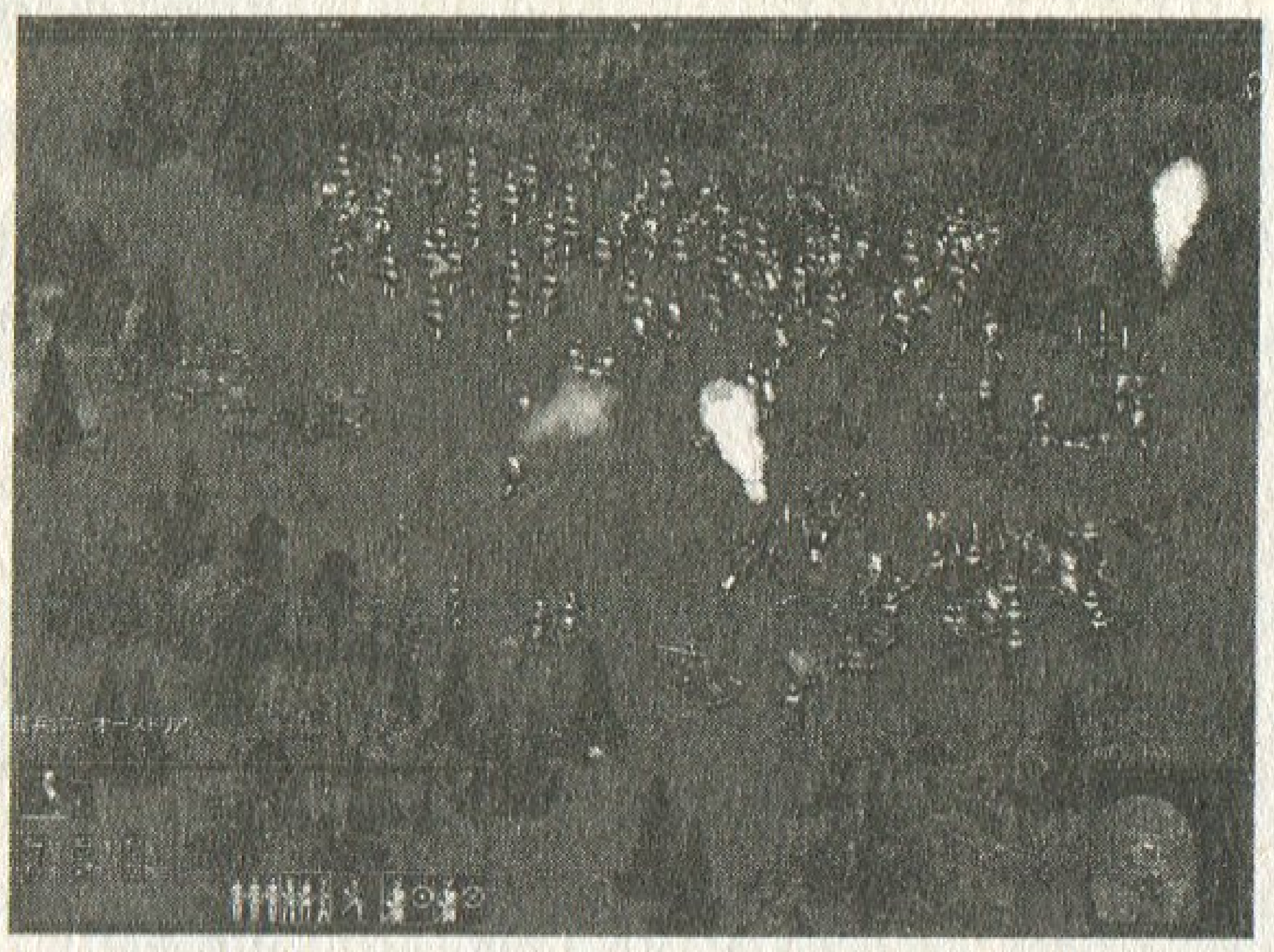
高速で展開する細緻を極めた戦闘

だが、歴史的な知識などなくても、ゲームを楽しむのには何ら問題にならない。むしろ支障が出るとすれば、難易度の高さのほうだろう。RTSのベテランでも、初めてこのゲームに触れるときは、まったく気持ちを新たにして臨むことをお薦めしたい。それほど『コ

サックス』は手ごわい。

ただし、ルール概要を見ただけだと、大して難しくないのでは、と思えるかもしれない。

食糧、木材、金、石炭などの資源を確保し、住居、かじ屋、歩兵育成所、鉱山、造船所などの施設を建て、そこから生産されるユニットを操作して敵と戦うというシステムは、このジャンルでは定番中の定番。チュートリアル用のショートキャンペーンを1～2時間もやれば、すぐ理解できてしまうはずだ。



最大8000に上るユニットが同時に行動可能。数を集めるだけではなく、それを的確に運用することが肝心

ところが、それですんなり勝利できるかはかなり怪しい。というのも、他のRTS、たとえばその代表格である『エイジ・オブ・エンパイア』などと比べると、ゲームの進行速度が、けた外れに速いのだ。ユニット生産速度、アップグレード（新技術開発）の速度、そしてユニットの移動速度まで、すべてが非常に速い。ゲームオプションでスピード調節ができるのだが、デフォルトの「低速」でプレイしても最初はかなり速いと感じるはずだ。数百程度のユニットなど、ものの数分で完成してしまうから、必要な資源さえあれば、どんどん兵士を養成できる。しかも、『コサックス』では兵士ひとりを1つのユニットとして表現するので、千人の部隊を作ればそのままマップに千のユニットが出現するのだ。その緻密なグラフィックは圧巻である。

だが、生まれるのが速ければ死ぬのも速い。国家同士が総力を挙げて戦う時代を扱っているので、個人の命など、もうあってなきがごとし。無秩序に兵隊を送り込めば、死体の山ができるだけだ。当然のことながら、そんな消耗戦をやっていては勝てるはずもない。『コサックス』をプレイした人の多くは、まずそのスピードと物量に圧倒され、そしてそれに対応できずに惨敗を喫することだろう。このゲームはそこからが本当の面白さになってくるのだ。

いかに損害を抑えるか。すべてはここにかかってくる。そのために必要なのは、陣形と兵科の組み合わせだ。槍隊を横一列に並べて槍ぶすまを作る、銃隊を方陣形に配置して射撃効率を上げる、軽騎兵が敵を攪乱している間に槍隊が前進する、騎兵が大砲隊の支援を受けながら突撃を敢行するなど、プレイヤーの創意工夫によって、多様な戦術が採れるようになっている。これこそ、『コサックス』の醍醐味であり、勝敗を分かつ最大要因と言えよう。続々と作り出されてくるユニットを兵科ごとに分類し、戦況と敵に合わせて素早く陣形を指示し、適切なタイミングで、適切な戦場に投入できるか否か。まさに芸術的な采配なくして、勝利は得られないのである。

また、戦いはきれいごとだけではない。無防備の敵施設やユニットを強奪してしまうという戦術も可能になっていて、これも無視できない効果がある。特に敵国の住民を拉致してくれれば、自国では生産できない特殊な施設が建設可能になる。強力な兵科を持っている国など、逆にこれをやられてしまうと自国のアドバンテージが消えてしまうだろう。威力絶大だが高価な大砲などを守備兵もいないまま放置しておけば、盗んでください、と言っているようなもの。つまり、警備という概念も盛り込まれているのだ。

『コサックス』で勝利することは難しい。RTSを遊び慣れた人でさえ、屈辱的な敗戦を被ることは珍しくないだろう。だが、このゲームにはそれを上回る楽しさがある。敗れた原因を考え、試行錯誤して対策を練る。それが功を奏したときの嬉しさといったら！　ここでは、敗北はプレイヤーのやる気を削ぐのではなく、むしろ高めてくれるのだ。勝敗を超越した、采配する楽しさこそ、『コサックス』の魅力と言えるだろう。

アリス インナイトメア

スプラッター&スラップスティック 洋ゲーならではのダークセンスが光る

世界的な名作童話を、一転、悪夢の世界にアレンジ。日本のゲームでは味わえない独創的なアイディアに酔おう!

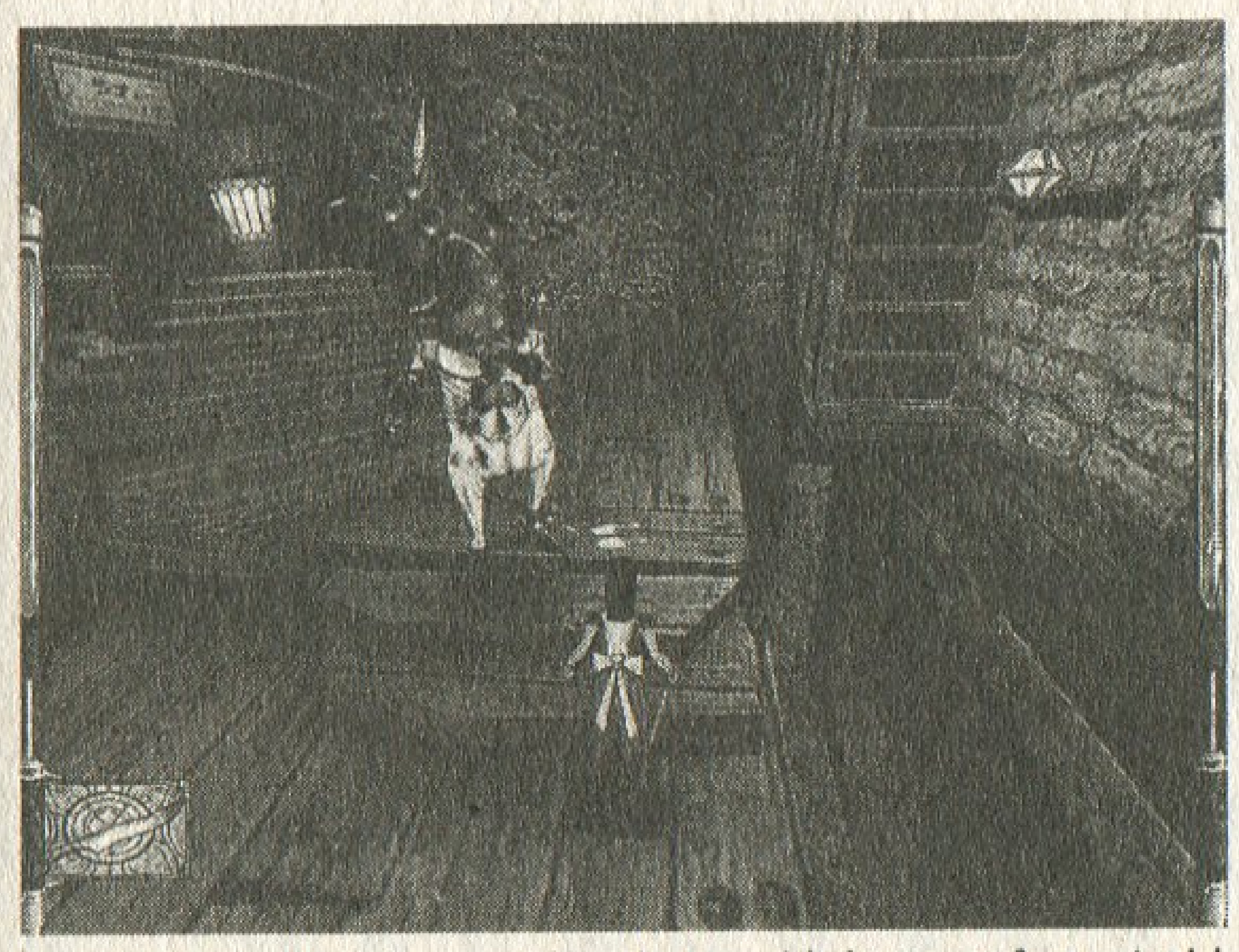
text by 水野隆志

プレイ時間 約30時間

歪んでしまったワンダーワールドを救え

「不思議の国」から戻った後、突然の火事で家族を失い、自分も意識不明の重体となったアリス。一命は取り留めたものの、長い昏睡に陥り、何年も意識をさまさない。だが、医師もさじを投げそうになる閉ざされた意識の中で、アリスは誰にも知られることなく、血まみれの冒険を繰り広げていた。

かつての美しさを失い、混沌に満ちてしまった「不思議の国」。一体何が起こったのか? アリスは自分を呼ぶ謎の声に導かれて再びその地を訪れ、醜悪な容貌になった白ウサギや、骸骨のようにやせ細ったチェシャ猫たちと協力して、世界を元に戻すための戦いを開始する。行く手を阻むヤツらは……殺すまで! ナイフ、爆弾、魔法の杖。さまざまな武器を使いながら、アリスは突き進む。返り血に服を染め、無数の肉塊を乗り越えて。



切ったり、焼いたり、砕いたり。純白のエプロンに付いた血痕がプリティなブラッディ・アリスの大活躍。

海外のゲームを見ていて、最も驚かされるのは、発想の自由さだ。その中でも、この『アリス インナイトメア』はとりわけ出色の作品だと言えるだろう。

世界的に著名な童話「不思議の国のアリス」をダーク・ホラーに変えてしまった素晴らしさ。これはまさにアイディアの勝利だ。しかもここで注意すべきは、ルイス・キャロルの原作には、もともとかなりの毒気があるという点だろう。原作小説とゲームで展開する血みどろの世界は、実はそれほど極端な違和感はない。不思議の国には、一歩間違えば、こうなってしまいそうな危うさがあるのだ。そこに着目したデザイナーは、『DoomⅡ』や『Queak』シリーズを手がけてきたアメリカン・マギー。なるほど、これほどの怪作が生まれるのも納得できよう。ダークさの中に奇妙なユーモア感がにじみ出ているのも、ある意味、原作に似ている。

システム的には、リモコンタイプの3D・ACGで、敵との戦いや数々の仕掛けを突破し、「不思議の国」を襲った異変を解決するのが目的となる。マウスとキーボードを併用する操作方法にはややクセがあるので、慣れるのにちょっと時間がかかるかもしれないが、そこさえクリアすれば面白さは保証つき。今年の3月に廉価版が発売され、さらに遊びやすくなったのも嬉しい。

ジ ホラーACG
メ エレクトロニック・アーツ
機 PC
¥ 8,379円(5%税込)
発 01年1月25日

海外タイトルはどうやって日本に来るのか？

普段何気なく購入している海外PCタイトル。もちろん海外で発売されたタイトルがすべて日本に来るわけではない。では、誰が、どうやって、どうして持ってきているのだろうか。

株式会社ズー T.セニョ～ル氏

text by 編集部

洋ゲーもかなり一般的にはなってきたが、考えてみれば海の向こうのタイトル。日本に来るまでにはどのような手順が踏まれているのか？ また、選定の基準などはあるのだろうか？ 海外PCタイトルを数多く手がける株式会社ズーに聞いてみた。

版権タイトルを取ってくるまで

—通常の海外タイトル版権獲得は、どういった手順で行われるのでしょうか？ また、日本語版のPC発売権利とコンシューマ発売権利などは分かれているんですか？

T.セニョ～ル（以下T）：弊社で取り扱う商品はPCゲームのみとなりますので、わかる範囲内でお答えします。たとえばE3などで「これは面白そうだなぁ！」というタイトルを見つけた場合、まず版権元に対して評価のためのサンプルを送ってもらいます。そして、届いたサンプルを社内で評価し「日本国内でも商売が成り立つ可能性がある」という結論になれば、版権元との条件交渉に入ります。もちろん双方が納得いく条件で合意できなければ取り扱うことができません。モノが良くても条件が厳しくて断念というケースもしばしばあります。また、PCのほかにPS2やXBOXなどのプラットフォームがある場合、一緒に取り扱ってほしい、ということもありますが、コンシューマの取り扱い経験はないので、ほとんどお断りしてます。何度か契約をさせていただいている版権メーカーからは「今度こんなタイトルを発売することになったので評価してほしい」といった依頼もあります。

—「届いたサンプルを社内で評価する」とのことですが、評価というのは主にどういった部分を見るのでしょうか？

T：通常はひとつのタイトルに対して、複数人で評価を行います。人によって好みがあるので「面白い」という者がいれば「微妙」と評価する者もいます。評価する全員が「つまらない」という評価を出せば取り扱うことはありません。1人でも「面白い」という者がいれば、トコトンやり込んで、どの辺りにハマる要素があるのかを追求します。ただ、ひと言で言ってしまえば「自分たちが面白い！と感じられるモノを選んでいる」と言うのがイイかもしれません。

—御社の『ブリッツクリーグ』などを含め、PCゲームにはリアルタイムストラテジ（RTS）が人気を博しています。このジャンルが伸びた要因をどのようにとらえていますか？

T：確かに『コサックス』や『サドンストライク』、『ブリッツクリーグ』など、RTSがここまで広くユーザーに支持されたのは良い結果だと思ってます。やはりコンシューマでは実現され難いジャンルであり、インターネットを介したマルチプレイ対戦などがPCゲームのRTSを成長させた要因だと考えます。ただ、人気のあるジャンルは、次々と類似タイトルが発売され、結局は飽和状態に陥るのが常です。やはりRTSも例外なくその状態になっていると感じてますし、「RTSだよ」と言って売れる時代ではありません。なんとか次の「NewRTS」といったジャンルを開拓していきたいと思ってます。

—RTS以外で御社が注目しているジャンルはあるのでしょうか？

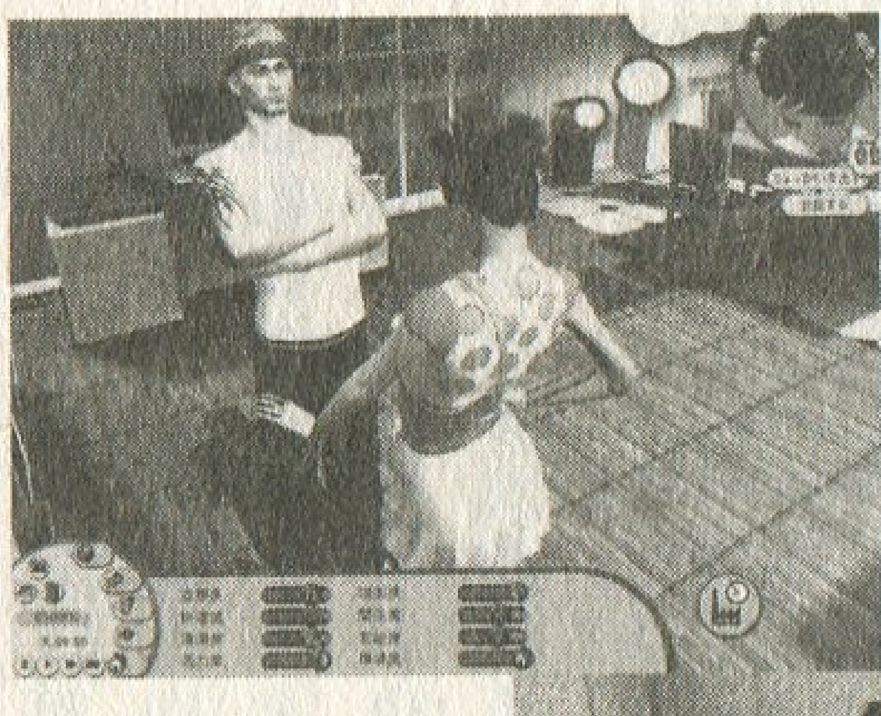
今後はこういったタイトルも来るんじゃないか？　という予想で構いませんので、お聞かせください。

T：PCゲームのグラフィック表現能力が非常に高まっています。シミュレーションにしろ、リアリズムを追求したタイトルの人気が続くのではないかと予想してます。

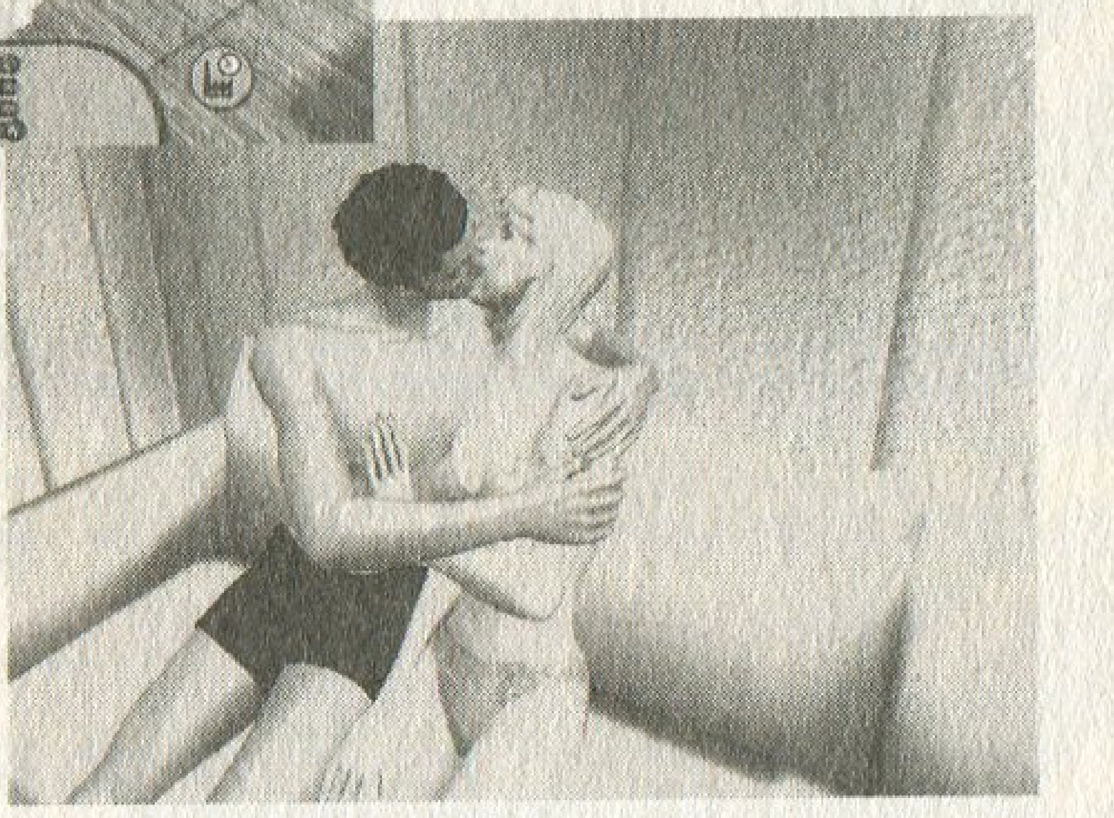
—最新作『シングルズ』についてお聞きします。ウリのひとつに「ロマンティックからエロティック」という過激なフレーズもありますが、どういった点に注目すればよいでしょうか？

T：『シングルズ』ですが、原題を『SINGLES-FLIRT UP YOUR LIFE-』と言います。04年4月すい星のごとく現れドイツ国内で売上ランキング堂々の1位を獲得したタイトルです。その後、イギリス・スペインでも好調な販売実績を収めました。その反響の大きさに驚いた海外大手ゲームメーカーが注目、UBISOFTがフランスでの販売権を獲得、EIDOSが北アメリカでの販売権を獲得するなど何かと話題も多くあります。

なぜ『シングルズ』が、そこまで多くのプレイヤーを虜にしたのか？　それはリアリティのある恋愛SLGだからだと思います。登場するキャラクターは、日本の恋愛ゲームに登場する2Dアニメ系キャラに比べればかわいくないですし、カッコよくもありません。ゲーム内容も大きなストーリーに沿った物語が展開されるタイプではありません。ただひたすら現実の恋愛に忠実なのだと思います。簡単に言えば、見知らぬ他人から知り合いになり、友達から恋人へと関係を発展させるゲームなのです。現実の日常生活と同様に平日は朝起きて仕事に行き夕方に帰宅します。休日はパートナーと一緒に余暇を過ごしたり、趣味で楽しい一時を過ごしていくことで関係が深まります。言い換えれば、恋人同士の実生活を忠実にシミュレートしているゲームだと言えます。だからその延長線上にある愛の行動、キスシーンやベットシーンもきちんと組み込んであります。



「清潔度」や「官能度」など多岐にわたるパラメーター。素のままに行動すれば自分がどういった人間か分かるかも……



3Dであるだけにその表現力は高い。ベットシーンもあるということだがどこまで表現されるのか

—御社のリリースしているタイトルを見ると、方向性は一見バラバラのように見受けられます。基準は存在しないのでしょうか？

T：確かにジャンルはバラバラだと思います。オリジナルのゲームを制作しているわけではないので、一貫した方向性というのを定めるのは非常に難しいです。『シングルズ』などがよい例だと思いますが、変わったモノを好む傾向がありますので、他メーカーにはない味をこれからも出していきたいと思っています。

ジャンルにこだわることなく、とにかく「面白い」ものを提供することにこだわるズー。RTSがすでに飽和状態であることに危惧を抱き、新しいジャンルに取り組もうとするその姿勢からも、その様子がうかがい知ることができる。今後は「リアリズムを追求したタイトルの人気が続く」とあったが、最新作『シングルズ』は、まさにリアリティのある恋愛ゲーム。会社全体としての意思統一がなされている証拠だろう。

ただそういった姿勢は、T氏自らも述べたように、メーカーとしての一定した方向性を定めることを困難にさせる。ユーザーはメーカーに対してある程度のイメージを持つものだ。それを固めることで浸透度も上がっていく。だが、それはある意味で安定を求めていることにほかならない。むちゃには見えるが、自由な発想を持って「変わったモノ」を提供し続けると言い切ったズーのほうがすごいものを見つける力を持っている、

と期待したい。

国内と海外の市場規模を認識したうえで

—版権交渉に入り、成立して日本で発売するまでにはどれぐらいの時間がかかるのでしょうか?

T：タイトルによっての違いはありますが、何度か契約を行ったことのある版権元とは比較的スムーズに手続きが行われます。初めて契約を交わす版権元とは、条件交渉などの調整に時間を費やすことが多いです。半年かけてやっと契約したというタイトルも過去にはあります。

—では、そういった版権タイトルを取ってくるうえで、一番重要なことは何になるのでしょうか?

T：一番というより最重要なことはただひとつです。そのタイトルが「日本で売れる可能性が高いこと!」に尽きるのではないでしょうか。もちろん掘り下げて事を言えば、ヨーロッパやアメリカに比べて絶対的な販売本数に違いがあるため、日本で販売して採算が取れる条件で契約できるか?ということも大切ですが、まずは国内のニーズがあるか、ないか?その見極めだと思ってます。

—ちょうど「国内でのニーズ」といった言葉が出てきましたのでお伺いしますが、現在の日本市場のニーズはどういった傾向にあるのでしょうか? ジャンルやグラフィック重視可などさまざまな要因は思い浮かぶのですが……。

T：「低価格」というのがひとつのキーワードになっています。ただし、決して市場規模が拡大しての低価格ではないので、市場全体としてはあまり良い傾向とは言えません。正直なところ、8千円台のモノを4千円台で売れば2倍の販売本数が得られるというわけではありません。なおかつライセンスモノに関しては、版権元へのロイヤリティが価格に含まれていますので、小さな利益を削りつつ価格を下げているのが実情です。後ろ向きな話はこのぐらいにして……メーカーとして、新しい市場を開拓し、新しい遊び方や方法を提案していく必要があると思います。容易なことではないので、日夜、試行錯誤しています。未来が見える鏡があったらぜひカンニングしたいところです(笑)。

—市場規模の話が出ましたが、日本と比べてヨーロッパやアメリカの規模はどれくらい違うものなのでしょうか?

T：海外では50万本、100万本というメガヒットは珍しいことではありませんが、日本におけるライセンスタイトルに関しては、1万本を超えられる作品は非常に少ないのではないでしょうか? 規模の違いは明らかだと思います。

そんな厳しい状況であるからこそ、人と同じやり方では成功できないと私自身は強く感じています。今後も新しい何かを提案できるように、これからもズーは奮闘していきます。

海外のタイトルを日本で売ろうとする場合、もちろん元のメーカーにロイヤリティを支払うことになる。時間がかかる場合、特にこの面での折り合いがつかないことが多々あると聞く。そこはやはり市場規模による認識の違いが大きいのだろう。海外に合わせてロイヤリティを設定されては商売になるはずがない。おまけに最近では、「低価格」が好まれるというのだから、ズーのみならず、海外タイトルを取り扱うメーカーの苦労は計り知れない。ただ『シングルズ』など、コンシューマでは発売できないタイトルをプレイできるのが、PCゲームの魅力である。

PCの普及率が高いにもかかわらず、販売本数が芳しくない国内PCゲーム業界ではあるが、コンシューマでは味わえない興奮を、今後も提供してもらえればと思う。



PC市場においても存在するプライス版。どれも価格以上に楽しめる名作なので一度プレイしてもらいたい

ローカライズの難しさを君は知っているか？

実際に日本語パッケージが発売されているが、本当に「ローカライズ」されているものは少ない。その作業の裏側を紹介。

text by Alexander服部

昔と今では状況が違う

PCゲームのひとつの楽しみとして、海外版のゲームもプレイできることがある。PS2などは海外（主に欧米）のソフトウェアを購入しても、日本で発売されているPS2では遊ぶことができない。しかし、パソコンではそのような制限はない。海外の有象無象のソフトウェアから、面白いものを探し出す楽しみも大きい。条件としては国際的にスタンダードと言える英語を理解する必要がある部分と、クレジットカードなどで買い物をする度胸が必要になる。

それならいっそのこと、発見した素晴らしいゲームを日本に持ってくれば、開発するよりも楽なのではないか、と誰もが考える。黎明期のPCゲームの大半が、単純に「日本でパッケージ発売している」だけに終わっていた時代の話だ。これは事実だった。リソースもパッケージングだけでいい。しかし、時代がそれを許さなくなってきている。個人輸入する人間が増えてきたことにより、単純に日本でパッケージングするだけでは売れなくなってきた。つまりローカライズ（日本語化）しなければ売れない時代になってきたのだ。もちろんユーザー層が変化している理由もあるし、絶対的な「要求」が高くなってきていることもある。ここではそんなローカライズの現状を経験者である筆者が紹介する。

つらいジャンル

日本語化といってもさまざまな方法があるが、一番つらいのがRPGだ。何といってもセリフが外国語になっているので、会話の内容をすべて日本語にしなければならない。最近のRPGのセリフ量は原稿用紙何百枚でも足りないほどだと考えると、単純なテキストの量だけでも大変なことになる。しかも、会話というものはプロの通訳でも難しいので、どうしても「翻訳がおかしい」部分も発生してしまう。「ハリー○ッター」にしても、翻訳を仕事にしている人間からすると、日本語版のへたれ具合はよくわかる。話がそれてしまったが、それほど長文の翻訳は間違いが発生しやすい作業なのだ。

そして致命傷になりやすいのは専門用語が多いジャンル。特にFPSのガンシューティングなどが該当する。専門用語は一般の翻訳者ではお手上げになる。特に兵器関連に関しては、日本人そのものが詳しくない傾向があるので、さらに拍車がかかるのだ。たとえばゲームでは「mini gun」と書かれていたとしても、「小型銃」と直訳することはできない。軍事マニアならばわかるだろうが、これは日本語では「機関銃」のほうが近いからだ。これはあくまでも意地悪な例なのだが、専門用語が複雑なジャンルではこのような間違いを犯してしまうことは非常に多い。



ゲーム中にあるあちらの言語で表示されているものを、すべて日本語に直すのだから、その苦労は推して知るべしだろう

メーカーが翻訳しているケースもあれば、翻訳を専門とする人間や事務所に依頼しているケースもあるので原因追及が難しいところだが、ローカライズが困難であるとの現実は理解いただけるだろう。

ローカライズの方法

日本語化を行う際の方法もたくさんある。ひとつは会話や単語をリストで用意してもらえる場合。これは海外の制作会社がよほど懇切丁寧な場合しかありえない。こういった会社は2バイト（日本語を表示するためのルール）に対応したプログラムでゲームを開発してくれていることも多いので、翻訳の手間は省ける。

つらいのはソースだけ送ってくるケース。プログラムソース内部の翻訳すべきメッセージを見つけ出し、その部分を書き直していく方法だ。これは地獄のような難易度になる。プログラムそのものが英単語で構成されていることが多いので、英語のメッセージなのかプログラムの一部なのかを判断することが困難な作業となる。

ほかにはローカライズ不可能なケースも存在する。それは開発サイドが2バイトコードに対応していないケース。これは日本語を表示させることができないゲームになる。「ローカライズ／やりたいものの／できもせず」と涙をのむしかない。開発者サイドに2バイトに対応するように交渉することから始めなければならない。開発会社がアジアや一部北欧諸国であれば、最初から2バイトに対応しているのだが、ヨーロッパやアメリカの開発では対応させないことがほとんどだ。こうなると開き直ってマニュアルをしっかりと作るしか、すべはない。

ローカライズの不満って？

現実問題として、ローカライズは「やっていて当たり前」と思われているのだが、前述のような苦労が付きまとうことになる。ローカライズが完璧に近い会社はマイクロソフト、エレクトロニック・アーツぐらいのもので、他の会社はむらがあったりと、話にもならないことがかなり多い。

ではできていない理由も考えてみよう。ひとつは単純にやる気がない会社。最初から紙ぺらの「日本語マニュアル」と名前のついたものを1枚入れているだけの会社もある。これをローカライズとは決して呼べない。

次に日本語の精度が低いケース。これは複数の理由が考えられる。外国語が苦手な人間を担当にしてしまった場合、翻訳を依頼した先が悪いことになる。外国語が苦手な人間が作業を行うと、膨大な時間がかかるのでミスも増えやすい。逆に、依頼するとお金がかかるので小さい会社ではお願いすることもできない。そもそも、ゲームのローカライズが得意な翻訳関係の会社そのものが少ない。

ほかには所々ゲームとしてバグがあるケース。これはバグも含めて移植してしまっているというだけで、ローカライズが問題ではない。本家に文句を言うしかない。日本語の部分が問題なければ、あまりメーカーを責めないようにしよう。

本当の問題点

ローカライズに関しての不満はいろいろとあるだろう。メーカーとしては「やって当たり前」だと思われていることがつらいところだ。時間もお金もかかる作業を行うのであれば、どうしてもパッケージの金額がはね上がることになってしまう。結果として、売上に響いてくるのだ。つまりローカライズが負担になり、海外ソフトを日本に持ってこない可能性も高くなってくる。

また個人輸入に頼ればいい、と言ってしまいたいがそうも行かない。もともとからして必要スペックなどの、気楽に遊ぶことのできない要素が多いPCゲーム。そこに個人輸入が必要になれば、遊ぶ人間はさらに激減してしまう。ローカライズを行っているメーカーの担当者の方々には、本当にがんばってもらいたい。コストアップしても、欲しいと思わせる出来を期待する。

ゲームの一般認知度は語るまでもないだろう。しかし、これはあくまでゲーム＝コンシューマという構図だと思う。PS、SSの登場と共に急速に力を失ったPCゲーム業界。われわれは当初、そんなイメージを抱いていた。

だが、日本ファルコムの加藤氏は本特集内の取材中に次のような発言をしたのである。

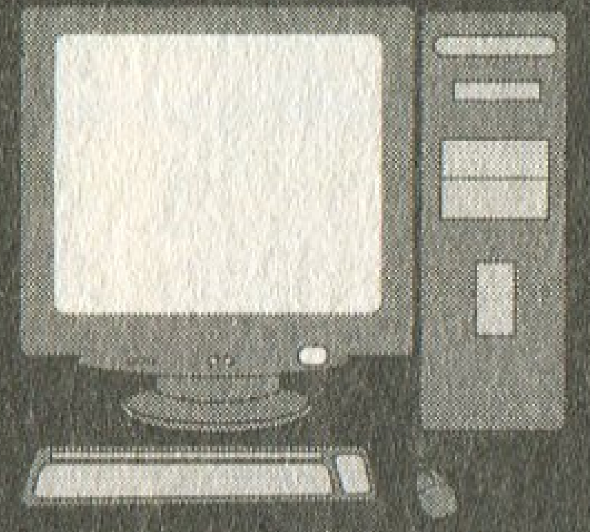
「PCゲーム市場自体はしぼんだわけじゃない。ただゲーム市場全体が大きくなっただけで、ボクらの立っている位置に変わりはない」

確かに当時主流だったPCゲームが30万本で空前のヒットと呼ばれていた80年代に比べ、ミリオンも多発することができるコンシューマゲーム市場は規模が違う。だからこそコンシューマをさぞ恨んでいるのでは？ と考えていたのだが、取材中にそういった雰囲気は微塵も感じられなかった。それは自分たちが制作しているものに対する自信と、指示してくれるたくさんのユーザーがいることによるものだろう。

よく考えてみると、PCゲームを制作している、いたメーカーには優秀なところが多い。それはP92～93を見てもわかるだろう。言わば、現在のコンシューマにとっても、PCゲームは原点だと言ってしまうことも可能だ。

なぜ、これだけ一般家庭にも普及しているP

立場で言えば「ゲームの原点」第4の選択肢としてぜひPCゲームをプレイしてもらいたい



text by編集部

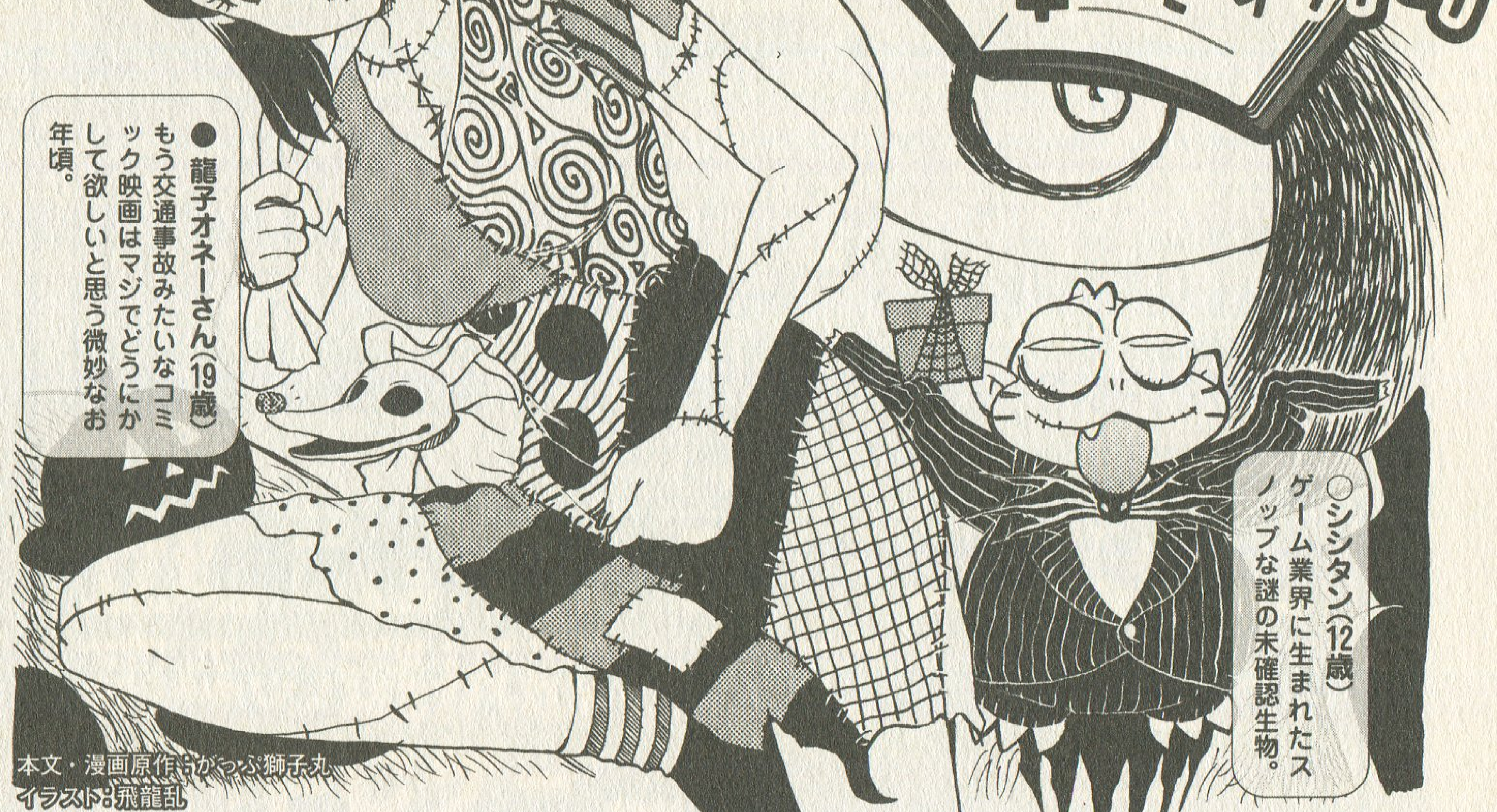
PCが金持ちのアイテムと呼ばれていたのはすでに遠い昔。現行のPS 2、GC、XBOXの3ゲーム機よりは高いが、普及率だけで言えばNO.1。これを利用せずに何を利用する？

Cがゲームをプレイする「第4の選択肢」として認識されないのだろうか？

本特集でも何度か出ているが、PCゲームをプレイするうえでの問題点にマシンスペックがある。これはPCの用途がゲームだけに特化したものではなく、それぞれの方が自分に必要なスペックによって購入することが要因として挙がる。メール、ネットを楽しむだけならば、3Dゲームをやるようなスペックは必要ないのだ。そう考えるとゲームだけに特化した現行コンシューマ3機と同等に見るのはおかしいという人もいるだろう。だが、低スペックでも十分に楽しめる『ズータイクーン』のように、懐が深いのもPCゲームの特徴だ。そして、今回紹介したソフトのほかにも、コンシューマでは表現できない、やりづらいタイトルがたくさん眠っている。そんな魅力あるタイトルを持つハードが下火の続くコンシューマ業界に与える影響は計り知れないものがある。

ゲームができるスペックのPCを買え、とは言わないが、本誌読者の方には、下手な先入観や、パソコンに対する苦手意識を持たずに、純粋に新たな、今までに味わったことのないゲームを楽しむための扉を開いていただくことができればと思う。

読者あっての本ですから



リニューアルの目玉は3年ぶりのイラスト表紙！

○イヤー今回からゲーム批評のロゴがリニューアルされたの気がつきマシタ？ イラストの表紙になってゲーム雑誌らしさがグンと出てきて更にグレードアップされちゃってるカンジがするとシシタン思うンデスケド。

●オネーさん的にも読者の生暖かい反響をお待ちしているんですが、単に元に戻ったってカンジがするのはひょっとしてオネーさんだけですか？

■CD-ROMを付けるのは良いけど、特別定価はやめて欲しい。特別定価になるくらいだったらCD-ROMはやめて欲しい。ただでさえ高めな設定なのだから。（神奈川県　ken）

■付録のCDはうれしいのですが、微妙に小さいのでPCを横に寝かせなきゃいけないのがつらいです。（北海道　ドリアン）

●編集部的には最初で最後ってカンジの付録です。

○雑誌が小さすぎシングルサイズのCDしか挟めない上に、作ってる工場が少なくてコスト高になっちゃうデスヨネ。

■長年の読者でありながら初アンケート記入で掲載して戴き、より一層愛着が湧きました。（東京都　元祖アムラー）

○オメデトウゴザイマス！

■自分の意見が掲載されていてうれしかったです。これからも毎回アンケートが書けるよう、しっかり読みたいです。（大阪府　千羽鳩）

●頑張ってください！

■巻末の次号ソフト批評の予定タイトルは、なるべく順守してください。今号で選ばれたソフトは地味なものが多く、あまり読む気がしなかった。内容はバッチリだったけれど。（岩手県　頼りない翼）

■過去のハードやソフトの批評をして欲しい。（静岡県　えんぎ）

○ソレがユーゲーなんデス。

■これから10年、よろしくお願いします！（愛知県　紫紺の星条旗）

○ソコマデ続いてりゃイインデスケドー。

●今までの実績からいうとその頃には5回は編集長変わってますね。

■今年に入り、読み応えのある記事がふえて満足しています。あくまでも、コンピューターゲーム批評誌であってほしい。何といわれようとモーニング娘。は、アイドルグループであって、ゲームではない。

（三重県　BUCH）

■ゲームを愛してこなかったような〝クリエイター〟なんて連中にでかい顔されてるなんて、何か納得いかないっすよぉっ!!! 生まれてこれまでゲームの事しか考えられなかったような〝ゲームバカ〟が考えたバカなゲームで世界を変えて欲しいっす!!! カッコつけてのさばってるような連中なんてみんな死んじゃえばいいのに……よし！ 殺そうっ!!! 皆殺しにしましょうっ!!! 人間なんてみんな死ねばいいんだぁっ!!!

（東京都　かえるあたま）

○ケッコー死んでマスよ。

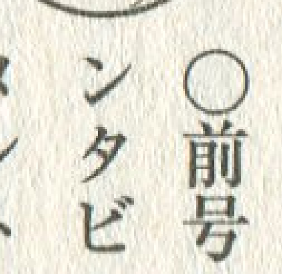
●特にRPG系のかたがたが。

■36Pの原田勝彦、見事でした。文句なしに今月の一等賞。これほどのレビューを書ける人は少ないです。大事にしてあげてください。『ウィザードリィ』の特集して欲しいです。遠藤雅伸は格好悪いと思いました。素人の学生でも作れる携帯アプリ作ってる恥ずかしさを虚勢をはって誤魔化しているように感じました。8cmCDはデスクトップPCで読めなくて苦労しました。今月のプレゼントはNDSなら嬉しかったなぁ。

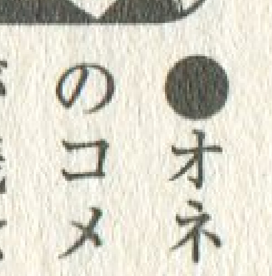
（大阪府　やまかつ）

■Vol.59、18Pの遠藤雅伸氏のコメントは痛快でした。小さな子供が説明書無しで出来るゲームは結局大人がやっても面白いと思うし。でも、『ゼビウス』や『ドルアーガ』ってマニア向けだったんですね……。

（大阪府　玉魯）



○前号のクリエイターインタビューはそれぞれコメントに賛否両論ありマシタネ。



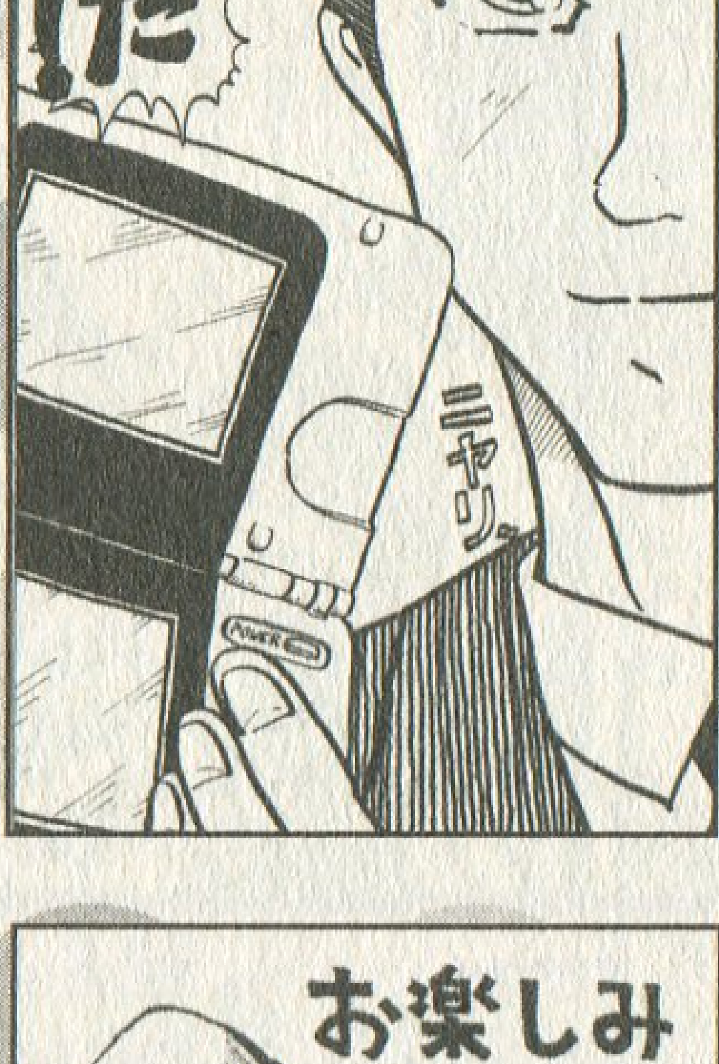
●オネーさん、飯野さんのコメントがなかったのが残念です。

■中古ゲームのあり方について特

読者イラストギャラリー

切にイラスト募集中!!

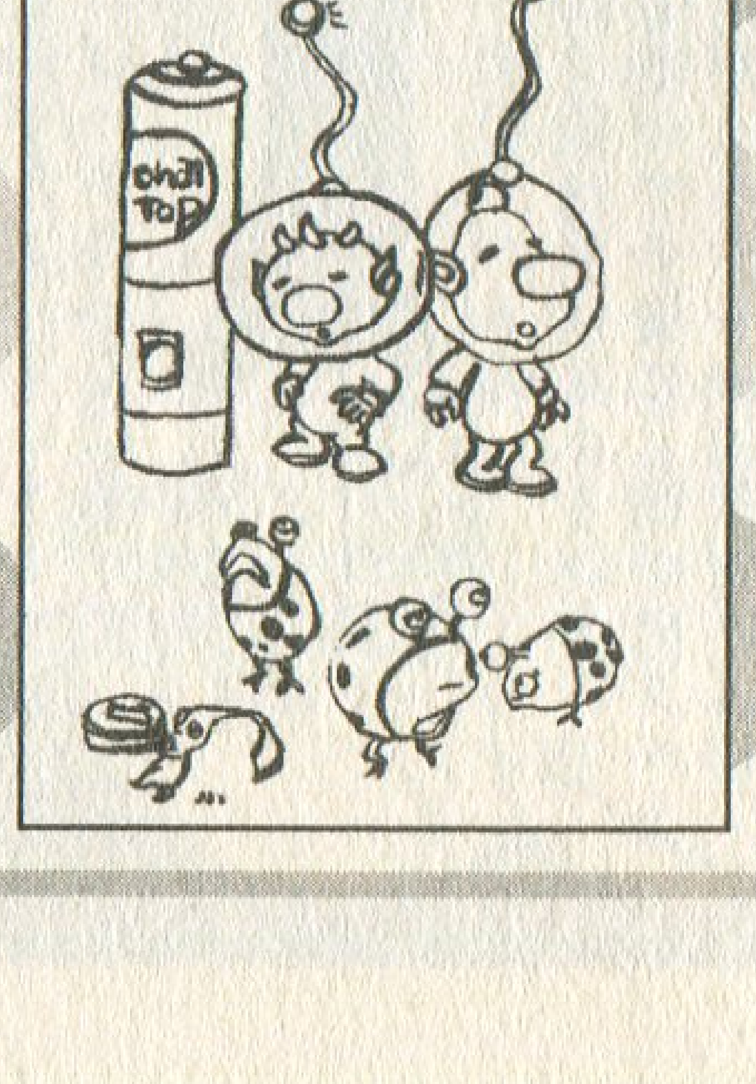
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。



〈千葉県　ベッカム爺様〉
タッチパネル触っての「異議あり！」になるんですかね……。



〈愛媛県　ゲゲゲのハム太郎〉
何もないので、何とかしようとは思っているようです。



〈長野県　花川かすみ〉
ピクミンが喰われる様も「コミカル」ということなんでしょうか。



〈北海道　くろねこジジ〉
最近の忙しさを見る限り、完全に失われるのも時間の問題かと。



〈大阪府　千羽鳩〉
こちらこそよろしくお願いします。

集して欲しい。ゲームのあらばかり探すのではなく、いいところをプッシュして欲しい。もちろんちくりとする批評はアリでお願いしますが。

（岐阜県　モリンボー）

■発売前のいいことずくめのコメントより、発売後プレイした後での批評は参考になります。正直なところ、まだ中古市場で安くはないが、買おうと思ったらまず手に入ることができる時期の批評はうれしいです。

（岡山県　カワノ）



○最近は速攻で中古屋さんに並ぶので、一ヶ月も過ぎれば結構中古価格が落ち着いちゃいますけど、その分新品を仕入れないので、ソコソコもいかないゲームは逆にお店に並んでない可能性もアリマスネ。

■最近のアーケードはネットワークがとても充実してるみたいなので、ぜひ特集お願いします!!

（神奈川県　キモザシ）

○今やONUのついてないゲーセンはモグリと呼ばれマスノデ。

■ゲームをきらいな人の気持ちもわかるべきかも。俺はテレビばっかりみてる人の心がしりたい。

（兵庫県　松浦敦）

●ま、TVは趣味がないヒトの最後の趣味といいますし。

○さて、今回の『ゲーム川柳』デスが、徐々に投稿のクオリティが上がって来てマス。

■「任天堂／携帯ゲームでは／負けへんどぅ」

（大阪府　やる気なし男）

■「停電の／暗闇照らす／GBA SP」台風多すぎ……。

（岡山県　RYO）

■「懸賞で／当たったソフトを／売りとばす」過去3回コレで小銭を稼ぎました。

（宮崎県　ぷうか亭ターボ）

■「この本で／いつまで続く／ゲー川？」ゲーム川柳、略してゲー川！　ゲームセンターの略称に似てる。

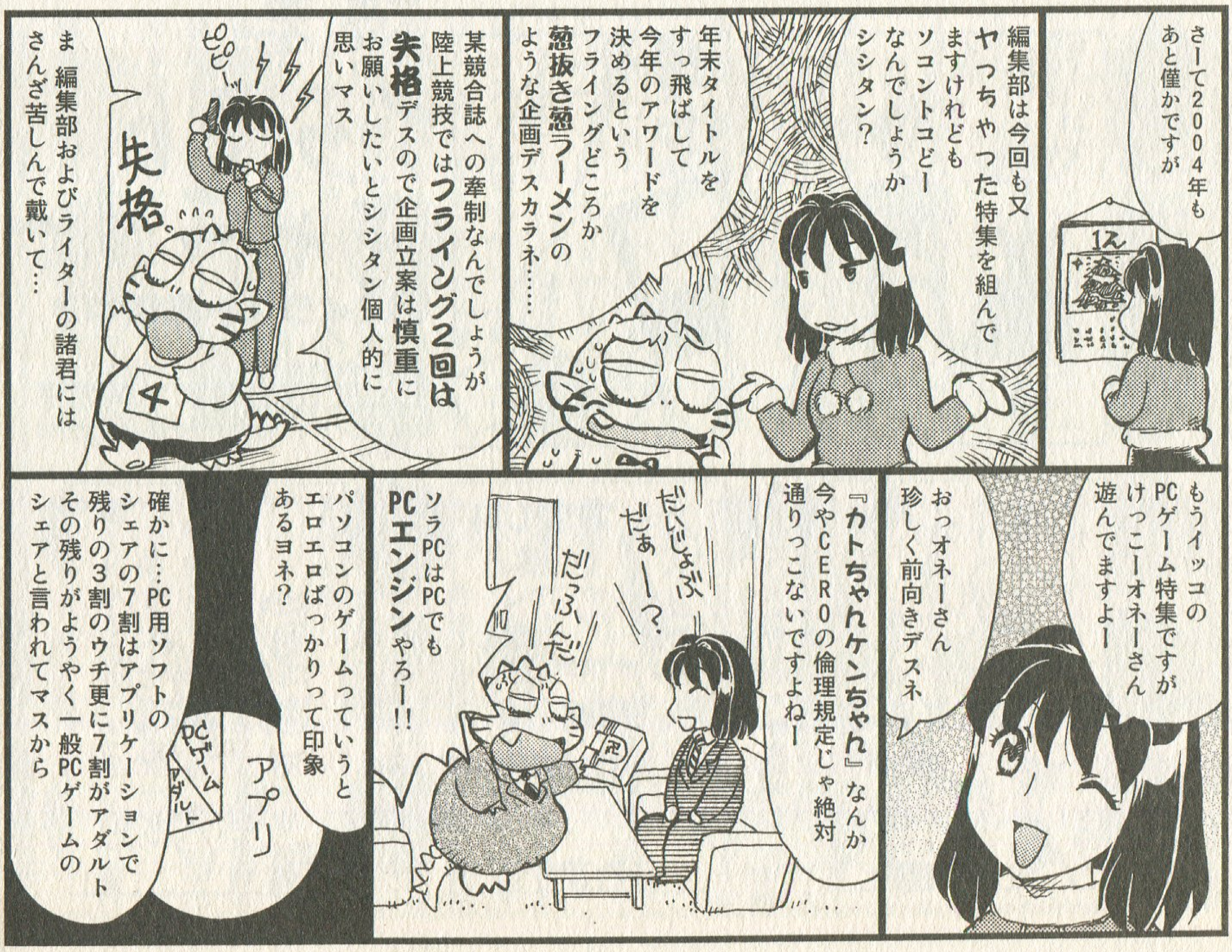
（岡山県　N村）

■「ギャルゲーで／目無しの男／不気味だよ」ギャルゲーの主人公の目は素直に出してください。

（福井県　ぺんぎん）



●ぷうか亭ターボには懸賞の代わりに厳しい罰を考えています。



読者遊戯
~DOKUSYAYUHGI~

○では、今回のお題は、「**10年後の私とゲーム**」デシタ！

■忘れっぽくなって、内容を忘れた昔のゲームを再び楽しむ。
（長野県　世迷い子さん）

■久しぶりにPS3を取り出してプレイじゃなくて。ゆうこりんと結婚、こりん星でPS5をやってる。
（青森県　美少女仮面さん）

■ゲームはちんたらぽんたら生き残ってるでしょう。劇的な繁栄も衰退もなく……。で、残念ながら私はぽっくり逝ってるでしょう。体、弱いねん。
（大阪府　あきろと81さん）

■兄は「30歳になってまでゲームをやるのは止めろ」とか言っているけど、僕は10年後も20年後もゲームをやり続けるつもりです。（富山県　しぶしげさん）

■10年後は脳内チップでゲーム！　これぞまさにゲーム脳！
（京都府　笹原順也さん）

■立体視のゲームで遊んでる、といいなぁ。
（新潟県　祝山さん）

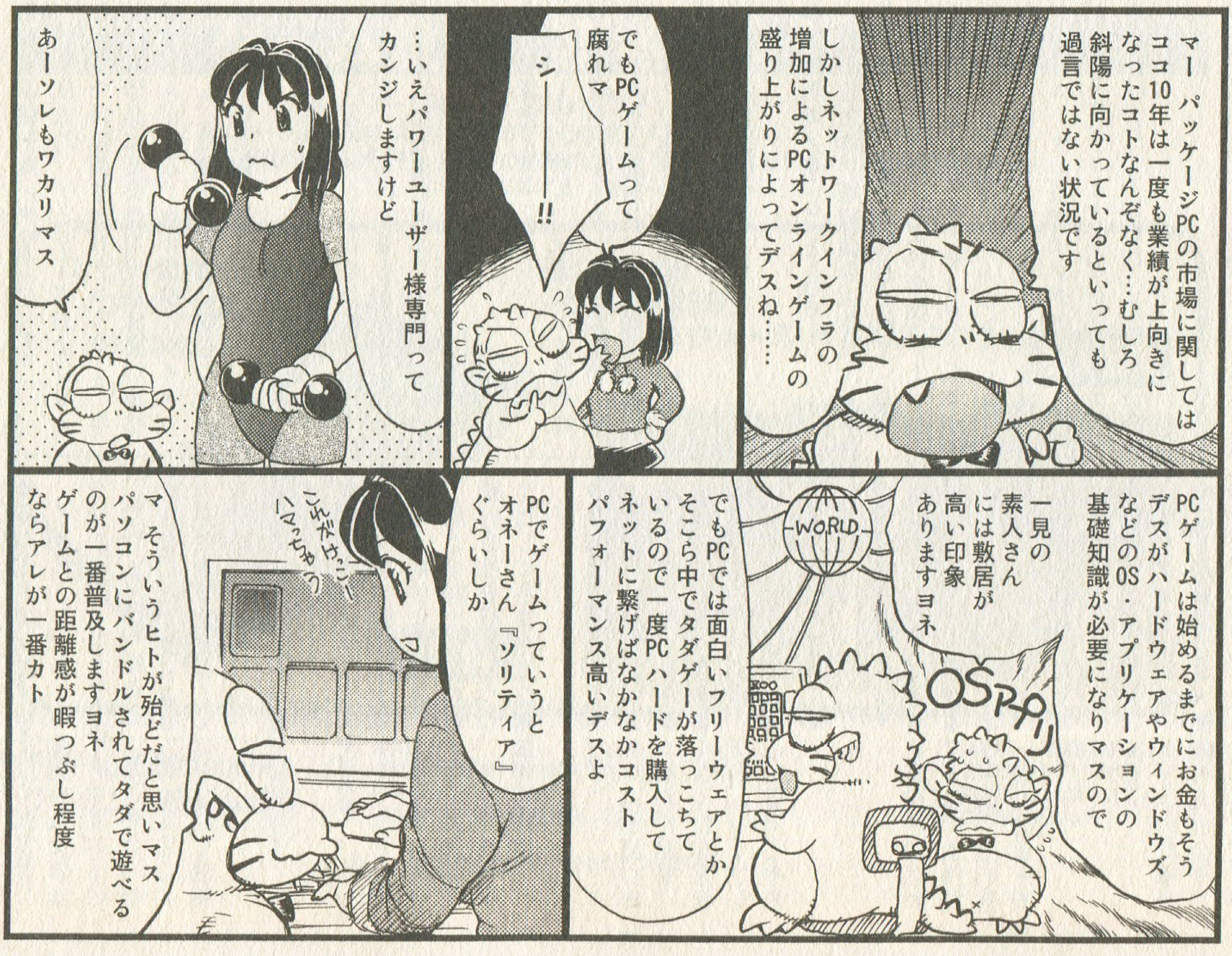
■小型端末もって野外パックマンを大勢でやってる。ステルススーツ着てサバゲーやってる。岩井俊雄氏の最新作でアートしてる。（東京都　rT2kさん）

■ゲームクリエイターとして業界全体に貢献する予定です。
（滋賀県　♂）

■10年後も看護師やってたら、ゲームを看護に導入しているかも知れません。
（大阪府　しまっちさん）

●なんだか妙に未来に対して悲観的な意見が多いのがオネーさん気になりました。いかんのう。

○そんな次号は年末に向け業界人必見「クリスマスをゲーム化」デス。毎年一度のイベントをゲームソフト化するとしたらどんな企画かとユーザーならではの新アイデア大募集デス！



執筆者一覧

◆天野譲二／あまの・じょうじ
著書に「電子遊戯鬼畜道」（マイクロマガジン）、その他「面白いDVDの本」（太田出版）、「日常洋画劇場」（洋泉社）などに執筆。

◆飴尾拓朗／あめを・たくろう
奇行師団G-trance丁稚どん。以前、執筆に携わったタイトルの続編にまつわるお仕事の話をいただいて狂乱舞しつつも、そちらが動き出すまでの間『AC5』と『シャイニング・ティアーズ』でひたすら自堕落な日々。

◆Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
某ソフトウェアのローカライズ、マニュアル作成を行ったことを思い出しながらの特集記事。つらかったなぁ…。

◆池谷勇人／いけや・はやと
アナリスト兼ライター。「オンラインゲーム白書」なるものの制作にかかわることになってしまい、多忙な日々を送っています。無事発行できますように……。

◆卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。『ステラデウス』の箱裏に「作曲・岩国匡治」とあった。「岩田さんのような気がしたが、さすがにここに間違いはないか」とスルーしかけた。誤植はどんなところにも生まれるものだ。自分の原稿にも。ゲームのしすぎで更新せずのサイトは
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

◆AZ1号／えーぜっと・いちごう
ニンテンドーDSに加えPSPまで、とりあえず初期ロットで手に入れようと画策中の（ある意味）冒険者。ま、動かないってことはないでしょう……。それより問題は、どうやって資金を調達するか。救いは、同発ソフトに欲しいものがあまりない点（って、いいのか?!）。

◆大槻典博／おおつき・のりひろ
71年生まれ。関西大学社会学部卒。テレビゲームとパソコンの双方で幅広い取材を行っている。

◆緒方カズキ／おがた・かずき
美少女ゲームを除くと今年は『DQ5』と『ウイイレ8』しかやってない私。どうやらすっかりライトユーザーのようです（違う）。

◆小形聖史／おがた・さとし
M2に所属する化学屋崩れの文章屋兼物語屋。『鋼鉄』はPS2版もお薦め。『3』のPKで、潜水戦艦＆潜水空母が使えないかなぁと思う私は、電脳要塞シリーズのファンです。阿蘇要塞、万歳。

◆がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな36歳。

◆斉藤智晴／さいとう・ともはる
ここ1年ややこしい病気にかかって四苦八苦。大きい仕事もかかえるもメジャーになる前に死んじゃうかもしれないとビビる絵描き37才。

◆多根清史／たね・きよし
フリーライター。近著に「正義の味方の値段がわかる本」（別冊宝島）。現在、ドラクエ記事とアニメ関連記事とレトロPC本とが同時進行していてメダパニ気味。
jbb02435@nifty.com

◆名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在は株式会社セガ R&D本部 アミューズメントヴィジョンディヴィジョン部長。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

◆脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
イラストレーター。最近のお仕事は、ジャレコのRPGとかオーガストの「はにラジ」の絵など。あと冬コミ受かりました。30日東ル-45aくじらチャンネルです。詳しくはHPにてお知らせいたします。
http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

◆橋本和明／はしもと・かずあき
小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

◆原田勝彦／はらた・かつひこ
幼少の頃よりレースゲームを見つめ続け、見境なく金を突っ込んだ結果、本物の車を買う金がなくなった本末転倒なフリーライター。でも『レイブレーサー』はいつか筐体ごと買ってやろうと思っているらしい。

◆春生文／はるお・あや
ライター。常に現実を直視させられ続ける、逃げも隠れもできない人生なんて、たぶん地獄。ネトゲは一種の逃避先には違いないが、一切の逃避を許されない先にあるものは……?

◆藤原修二／ふじわら・しゅうじ
ライター＆編集者。ゲームの仕事なのに、最近はアニメ関係の人と会うこ

とも多いです。ずいぶん先まで予定決まってんだなあと感心しきり。

◆水野隆志／みずの・たかし
現在『フルハウスキス』関連の商品を制作中。年末以降、いろいろ店頭に並ぶと思いますので、ファンの方、応援よろしく。

◆MIDIはらふじ／みでぃ・はらふじ
制作集団〝phonio〟のリーダーであり、いろんな言葉を紡ぎながら生きる関西人。先日、某声優さんのお誘いで朗読劇なるものを鑑賞。己の声のみで見る（聴く）者を圧倒する、声優さんの演技力にただただ感服。マジですげェわ、声優の生の演技って。
http://www.phonio.jp

◆筒本進一／やもと・しんいち
ネットゲームから8ビットPCまで、いろんなゲームが気になるフリーライター。「メガドライブ大全」（太田出版）もよろしく。

◆山谷剛史／やまや・たけし
自称デジタルトラベラー。アジアなど世界のIT事情を主にルポする。

◆米光一成／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー。『ぷよぷよ』『トレジャーハンターG』『バロック』等の企画監督脚本。「ベストセラー本ゲーム化会議」WEBで連載中。「本の雑誌」「月刊Gファンタジー」でブックレビュー連載、「ペントジャパンスペシャル」でこっくりさんの連載やってます。よろしく。

◆路灯塚／ろひづか
野球とアニメと部屋の掃除を愛するヌルゲーマーのド地方民。東京までは電車で22時間。『スタースピーダー』がやりたいと思う今日この頃。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で4名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は05年1月17日、当選者の発表はVol.61（05年2月3日発売）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1. ゲームボーイアドバンスSP本体



1名様

2.『アカイイト』『桜坂消防隊』『スター・ウォーズ バトルフロント』

各1名様



「ゲーム批評 Vol.59」プレゼント当選者発表

1. XBOX本体
2.「流行り神 警視庁怪異事件ファイル」
「ペーパーマリオRPG」
「サーティーン 大統領を殺した男」

京都府　一応匿名希望さん
北海道　ドリアンさん
東京都　鈴木あゆみさん
新潟県　祝山さん

以上、4名様となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締切は2005年1月17日、当選者の発表はVol.61（2月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、応募フォームをご利用ください。

http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.60
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、「ゲーム批評」に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより１つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を３つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を３つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄変」の勝者はどちらだと思いますか？　また、次回希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑦あなたは韓国製のゲームをプレイしたことがありますか？
（ある場合、タイトルも）

⑧これからのXBOXに何を期待しますか？

⑨「クリスマスをゲーム化」するとしたら？

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②　③

④ 購入した　理由（　）
購入しなかった

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

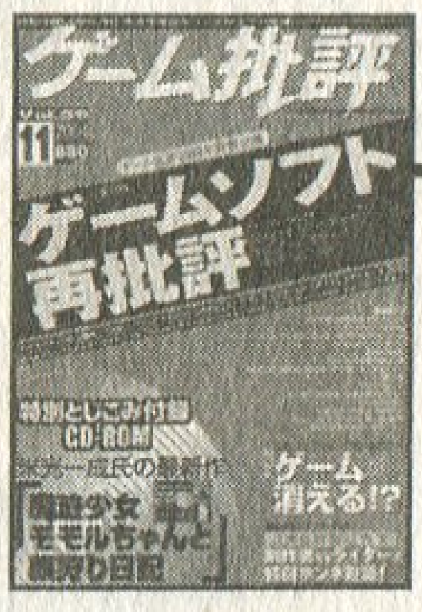
⑧

⑨

⑩

キリトル

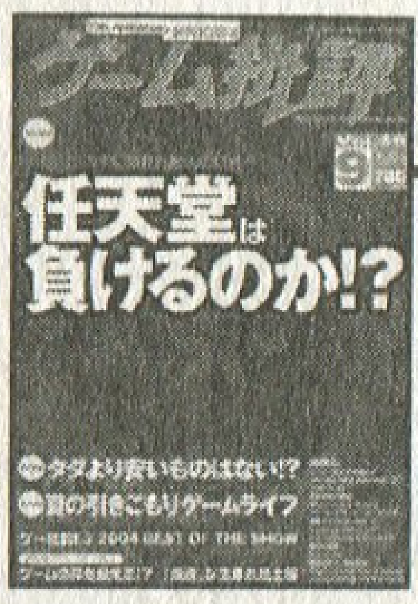
バックナンバーインデックス



Vol.59 2004年11月発行／特別定価 880円(税込)

■ゲームソフト再批評
『Doom』、『バイオハザード』、『AZEL』、『Air』など計12本
連載「ダイスの挑戦」のその後を探る

■ゲームが消える!? ～古いソフトはどうなるのか～
ベスト版のあり方とは？
エミュレータは「悪」なのか



Vol.58 2004年9月発行／ 780円(税込)

■任天堂は負けるのか!?
過去の開発環境に見るＤＳへの展望
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

■タダより安いものはない!? フリーゲームの今
なぜ、フリーゲームを作るのか
おすすめフリーゲームサイト



Vol.57 2004年7月発行／ 780円(税込)

■珍ゲーで、何が悪い
珍ゲーが売れない代名詞となってしまった理由
新しくも珍しいタイトル作りに挑戦する意味とは!?

■買ってはいけない攻略本
攻略本制作担当者の苦悩
攻略本クロスレビュー



Vol.56 2004年5月発行／ 780円(税込)

■ゲームが売れない！ 客が来ない!?
ゲームを売るための壁と求められる戦略
アーケードゲームが本当に抱える問題

■リアルすぎて困っちゃう！
3D酔い、操作上のストレスは解消できるのか
ゲーム業界全体で考えるべき問題とは

Vol.50 2003年5月発行／ 780円(税込) 品切中
■決定!! ゲーム批評大賞
■台頭したメディアミックス

Vol.51 2003年7月発行／ 780円(税込) 品切中
■ゲーム批評的エロゲー論
■バグソフトの真実

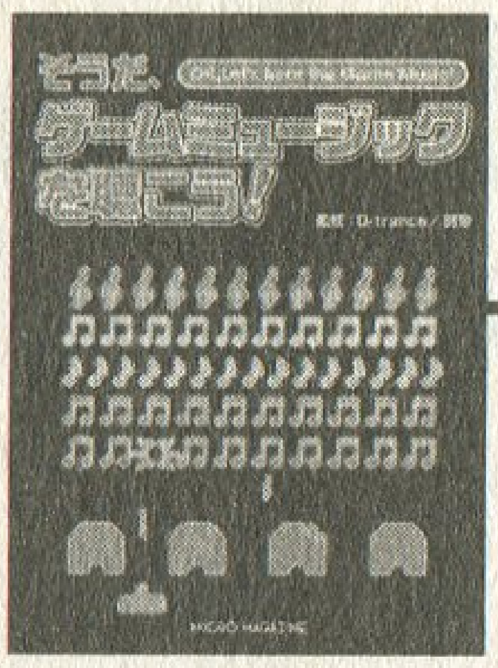
Vol.52 2003年9月発行／ 780円(税込) 品切中
■オンラインゲームの虚実
■快楽！ ゲーム音楽

Vol.53 2003年11月発行／ 780円(税込)
■ゲームは犯罪者を生むのか。
■洋ゲー大侵攻

Vol.54 2004年1月発行／ 780円(税込)
■最強ガンダムゲーム
■ゲーム雑誌批評

Vol.55 2004年3月発行／ 780円(税込)
■シリーズゲームの盛衰
■クリエイター再編

関 連 書 籍



そうだ、ゲームミュージックを聴こう！

02年10月発行／ 1,344円(税込)

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグラントストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村方俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）



ゲームクリエイターの原体験

01年10月発行／ 1,260円(税込)

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲーム＆ウォッチ／安田朗氏：ストリートファイターⅡ／薗部博之氏：ダービースタリオン／米光一成氏：ぷよぷよ／メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

郵送定期購読のご案内

定価780円(税込)×6回
4,680円

**従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。**

お申し込み方法

①巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）を切り離す。
※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③購読期間（１年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日２週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号3月号からのお申し込みは、1月20日（木）までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます）。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先

株式会社マイクロマガジン社 販売営業部

TEL.03-3206-1641 FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）

E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

Editor's Room

リニューアルです。緒方剛志さんの素敵なイラスト、新ロゴ、そして巻頭にソフト批評。これまで以上に読みやすい雑誌を目指していきますので、ご意見などいただければ幸いです。さて、液晶ＴＶを買いました。軽くて自由に動かせるのがこんなに便利だとは思いませんでした。今までいかに、人間がＴＶの都合に合わせていたのかを実感。ベッドでゲームしてＤＶＤ見て……幸せ。　（奥山）

恥ずかしながら『エースコンバット５』をプレイしながら感涙しまくりの日々です。最後の編隊飛行にホロリ、新生艦隊の誕生にホロリ、そして最終作戦にホロリ。まさか30手前になってゲームで泣くとは。擦り切れ気味の私の感性もまだまだ捨てたもんじゃありません。とにかく、長い間待った甲斐がありました。ナムコに乾杯！　……あ、飲みながらやってるせいか、涙もろいのは。　（櫻川）

順調に作業が進んでいたかに見えた今号ですが、締めの前日にPCがお逝きになられて大変な目に合いました。予兆はあったんですが、対策をしていなかった僕が悪いんですけどね。さて、ゲーム業界も年末商戦の真っ只中！　今頃は『DQⅧ』の圧勝でしょうか……ここ最近は立て続けに大作RPGが出ているので、しっかり計画を立てながら崩していこうと思います。　（RPGには飽きることのない遠藤）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評　1月号 Vol.60

平成17年1月１日発行（年６回隔月１回・偶数月３日発行）
第12巻第1号通巻95号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奥山美雪
編　集：櫻川実丈／遠藤　学
販売営業：浜崎　肇／河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：森　崇（株式会社マイクロハウス）
表紙イラスト：緒方剛志
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：株式会社エストール
内田雄介／橋本清香（株式会社マイクロハウス）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富 1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

next announcement....

第1特集

ユーザーの心をつかめるか?

韓(ハン)

第2特

忘れる

XB

大好評

『ドラゴンク
2)、『きみの
堂独太』（D
(XBOX)、

隔月刊ゲ
次号6

ゲーム批評編集
くライターを募集
近郊にお住まいで
編集などの実務経
は特に歓迎いたし
ゲームの批評原
採用された原稿と
にお送り下さい。

応募先 〒104-0
（株

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号	金額
00120-2-123295	4680

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

料金 ／ 特殊取扱

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評 ※新規 継続	月号より1年間	4，680円

通信欄

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□-□□□□

フリガナ 送付先御氏名	電話	年齢	性別
	TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　）

※

（e-mail：　　）（電話番号　—　—　）

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号：00120-2-123295（通常払込料金加入者負担）

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

金額：4680

ご依頼人 ※

料金

特殊取扱

受付局日附印

キリトリ線

Editor's Room

ニューアルです。緒方剛志さんの素敵なイラスト、新ロゴ、そして巻頭にソ

next announcement....

第1特集

ユーザーの心をつかめるか?

韓(ハン)ゲーの波に乗れ!

第2特集

忘れるのはまだ早い!

XBOXってどうなってる?

大好評! ソフト批評

『ドラゴンクエストⅧ』(PS2)、『トゥハート2』(PS2)、『グランツーリスモ4』(PS2)、『きみのためなら死ねる』(DS)、『ビューティフルジョー2』(GC)、『研修医　天堂独太』(DS)、『リッジレーサーズ』(PSP)、『煉獄』(PSP)、『メタルウルフカオス』(XBOX)、『ガングリフォン　アライド　ストライク』(XBOX)　などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号61号は… 2005年2月3日(木)発売!!

ライター募集しております

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿(タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ!　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ!」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう!

応募先　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部「ライター大募集係」(担当:奥山)

平成17年1月1日発行第12巻第1号通巻95号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：(株)マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

雑誌 03679-01

4910036790157
00743